G. LISIȚÎN

FINALURILE ÎN PARTIDA DE ȘAH

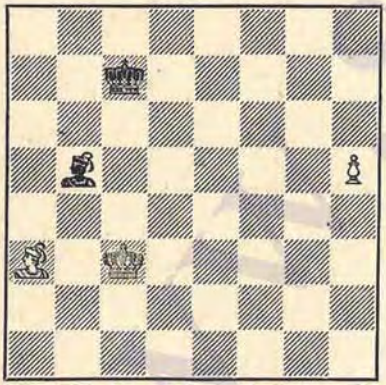
www.stere.ro

Capitolul IX

NEBUNI DE CULORI DIFERITE ȘI PIONI

Cînd nebunii sînt de culori diferite, un avantaj de un pion sau chiar de doi pioni nu asigură întotdeauna victoria. Astfel, de exemplu, în poziția din diagrama 719 negrul joacă **1...Ne8 2. h6 Ng6**. Un singur pion nu cîștigă decît în cazuri excepționale, cînd pe tablă sînt nebuni de culori diferite (de exemplu, dacă în poziția din diagrama 719 mutăm regele negru la c6). Nu se poate obține

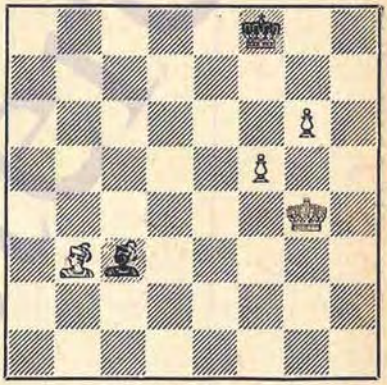
719



Negrul la mutare face remiză
Cu regele negru la c6 — albul cîștigă

cîștigul nici în poziția din diagrama 720 : **1. Rg5** (amenințînd 2. f6) **1...Rg7** și pentru a obține remiza este suficient pentru negru să mute nebunul pe diagonala a1-f6. În ultimul exemplu partea mai slabă a obținut succes datorită așezării nefavorabile a pionilor adversarului,

720



Remiză

care stăteau pe cîmpuri albe, nebunul fiind și el de cîmpuri albe. Partea mai tare trebuie să evite o astfel de așezare a pionilor. De obicei pionii trebuie să stea pe cîmpuri de culoare contrară culorii diagonalelor pe care se mișcă nebunul propriu.

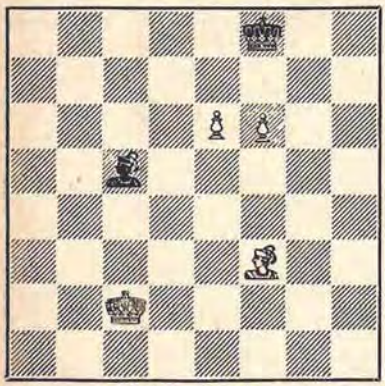
NEBUN ȘI DOI PIONI CONTRA NEBUN

În primul rînd vor fi examinate exemple în care se cere să se valorifice doi pioni liberi legați. În poziția din diagrama 721 poate urma : **1...Re8** (nu se poate 1...Nd4, cu scopul de a provoca f6-f7, din cauza 2. e7+ Rf7 3. Nh5+ și cîștigă) **2. Rd3 Rf8 3. Re4 Re8 4. Nh5+**. Acum, în raport cu răspunsul negrului,

regele alb se îndreaptă către cîmpul d7 sau f7, de exemplu : **4...Rd8** (dacă 4...Rf8, atunci albul joacă Re4-d5-c6-d7 urmat de înaintarea pionului „e") **5. Rf5 Nb4 6. Rg6 Re8 7. Rg7+ Rd8 8. Rf7 Na3 9. e7+ N:e7 10. f:e7+** şi pionul se transformă în damă.

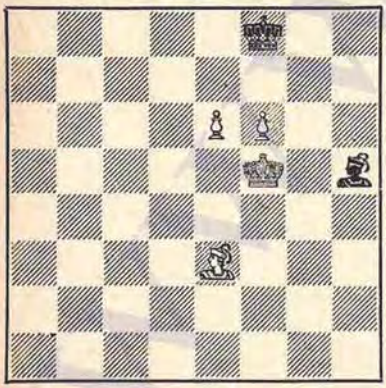
De observat că trebuie să înainteze acel pion, care, ajungînd pe penultima linie, ocupă un cîmp de aceeaşi culoare cu culoarea diagonalelor pe care mută

721



Albul cîştigă

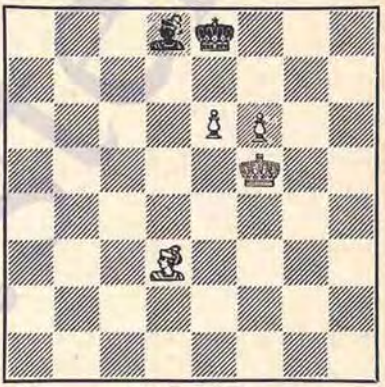
722



Albul cîştigă

nebunul advers. În poziţia din diagrama 721 albul a înaintat pe linia a şaptea pionul „e", iar în poziţia din diagrama 722, în care negrul are un nebun de cîmpuri albe, albul trebuie să pregătească înaintarea pionului „f" : **1. Ne5+ Rg8** (sau 1...Re8 2. Rg5 şi cîştigă) **2. Re5 Ne8 3. Rd6 Rf8 4. Re7+ Rg8 5. Rd8 Ng6 6. Re7 Nh5 7. f7+**. După **1. Ne5+ Rg8**, duce la cîştig şi **2. Rg5 Ne8 3. Na3** (albul joacă la zugzwang) **3...Rh8 4. f7 N:f7 5. e:f7 Rh7 6. Rh5** şi mat în trei mutări ; se poate juca şi **6. f8T**. Datorită zugzwangului albul obţine repede cîştigul şi în următorul exemplu (diagrama 723) : **1. Nb5+ Rf8 2. Na4 Rg8 3. e7**

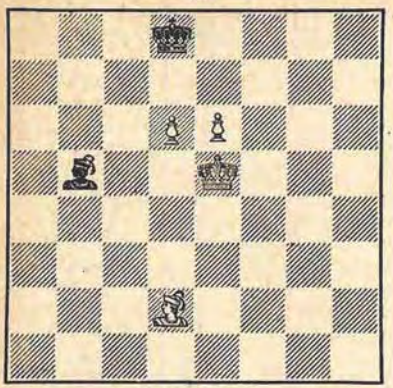
723



Albul cîştigă

N:e7 4. f:e7. În poziţia din diagrama 724 albul trebuie să asigure înaintarea pionului „d". Pentru aceasta el joacă **1. Ng5+** sau **1. Na5+** şi apoi, după cum negrul răspunde **1...Re8** sau **1...Re8**, îşi aduce regele la e7 sau c7. În poziţia din diagrama 725, trebuie să înainteze pionul de pe coloana nebunului : **1. Re5 ! Na2** (sau 1...Rf8 2. Nb4+ Re8 3. Rf4 cu aducerea regelui la g7) **2. Nb4 Nb3 3. Rd6 Rf8 4. Rd7+ Rg8 5. Re7** şi albul cîştigă. O luptă interesantă se desfăşoară în poziţia din diagrama 726 : **1. Nc4+ Rh8 2. Rf5 !** (fără folos este

724

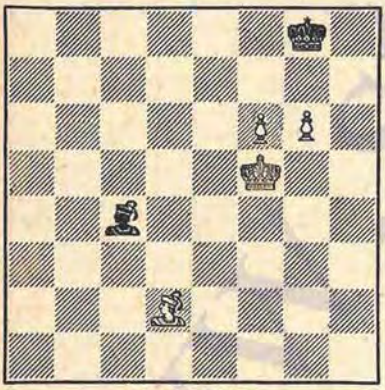


Albul cîştigă

726

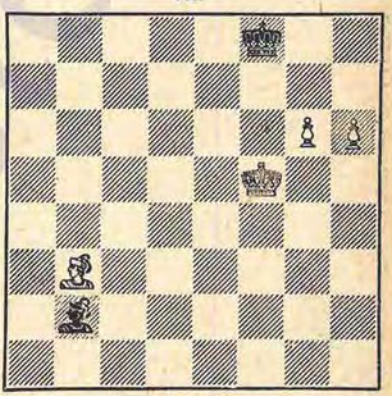
Albul cîştigă

725



Albul cîştigă

727



Remiză

2. Rh5 din cauza 2...Nh6 !) **2...Nh6 3. Re6 Rg8 4. Re7+ Rh8 5. Rf7 Nf8 6. g7+** şi albul cîştigă.

Pionii legaţi pe coloanele calului şi turnului nu cîştigă întotdeauna. În poziţia din diagrama 727 albul nu-şi poate îmbunătăţi poziţia regelui. Pentru remiză este suficient pentru negru să joace Nb2-c3-b2-c3 etc.

Nu se poate obţine cîştigul nici în următorul exemplu (diagrama 728), deoarece la **1. Rg5** urmează **1...N:h6+ 2. R:h6** — pat, iar plecarea nebunului alb de pe diagonala a2-g8 permite negrului să joace Rh8-g8-h8-g8 etc. În poziţia din diagrama 729, spre deosebire de poziţia din diagrama 727, albul are un nebun de cîmpuri negre : **1...Ng8 2. Na3+** (se poate juca şi 2. Nb2, urmat de 3. h7) **2...Re8 3. h7**, sau **1...Ne2 2. h7 Rg7 3. Nb2+ R:g6 4. h8D**. Următoarele două exemple duc la poziţii deja analizate.

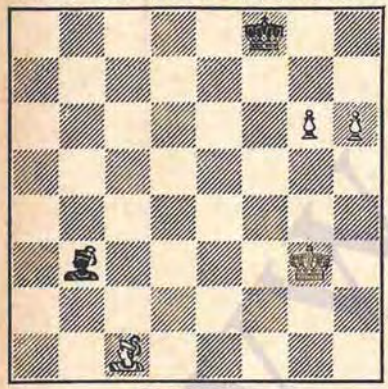
728

Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921

Remiză

729

Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921



Albul ciştigă

În primul din ele (diagrama 730) negrul trebuie să joace **1...Nf8 !** nu numai pentru a para 2. g7+, dar şi pentru a ataca pionul h6. După aceasta remiza este asigurată pentru negru — compară cu diagrama 728. Dacă însă negrul joacă **1....Nd4?**, atunci ar urma **2. Rg4 Nb2 3. Rf5 Nc3 4. Re6 Nd2 5. g7+ Rh7 6. Rf7** şi albul ciştigă. În al doilea exemplu

730

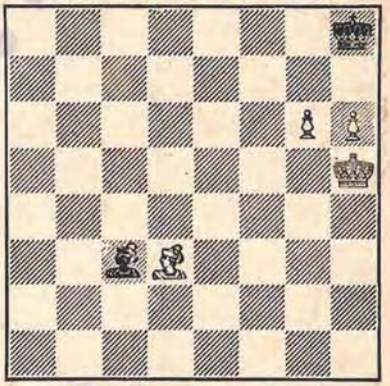
Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921

Negrul la mutare face remiză

(diagrama 731) albul joacă **1. Ne4 !** după care regele alb pătrunde la f7; cu negrul la mutare, la remiză duce **1...Rg8 ! 2. Ne4+ Rf8 !** şi se ajunge la

731

Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921



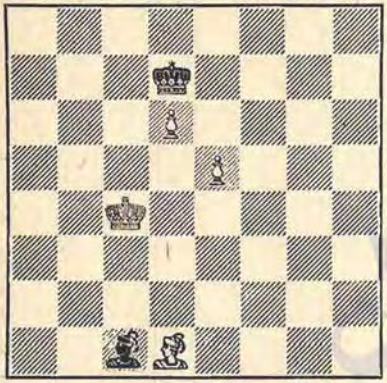
Albul la mutare — ciştigă
Negrul la mutare — remiză

o poziţie de remiză pe care am analizat-o mai sus (compară cu diagrama 727).

În finalurile în care pionii sînt aşezaţi pe liniile cinci şi şase, rezultatul luptei atîrnă în mare măsură de poziţia regilor. Astfel, de exemplu, în poziţia din diagrama 732 negrul obţine uşor remiza: **1...Re6 2. Rd4** (sau 2. Ng4+ R:e5 3. d7 Ng5) **2...Nb2+**; dacă în poziţia iniţială la mutare este albul, atunci el cîştigă cu

732

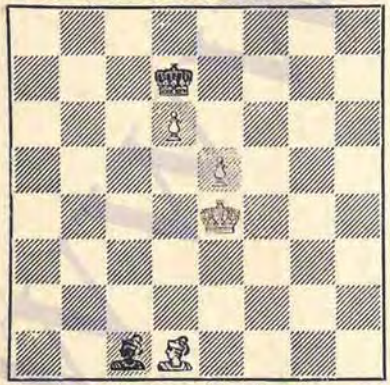
Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921



Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

733

Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921

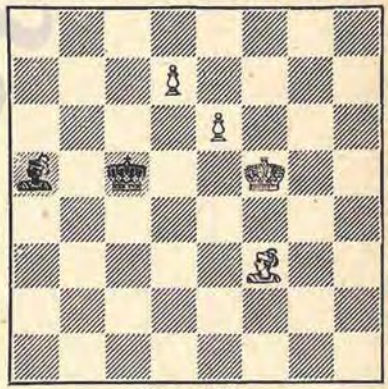


Albul cîştigă

1. Rd5! şi **2. e6+**. Dacă mutăm regele alb la e4, atunci survine o poziţie cîştigată, chiar cu negrul la mutare (diagrama 733): **1...Re6** (cea mai bună apărare) **2. Rf5 Nd2 3. Nf3+ Re5** (după 3...Rd7 albul ocupă punctul d5, de exemplu: 4. Re4 Re6 5. Rd4+ Rd7 6. Rd5 şi cîştigă) **4. d7** (în mod excepţional albul îşi înaintează pionul pe un cîmp de aceeaşi culoare cu propriul nebun; se poate juca şi direct 4. Rf6, urmat de înaintarea pionului d6) **4...Na5 5. Rf6** (cu ameninţarea înaintării pionului „e") **5...Nd8+ 6. Rf7 Rb6** (la 6...Nh4 albul răspunde 7. Re8) **7. e6 Re7 8. e7 R:d7 9. e8D+**. Un joc interesant se desfăşoară după **4. d7 Na5 6. e6** (vezi diagrama 734) **5...Nd8** (dacă 5...Rd6, atunci 6. Rf6 Nd8+ 7. Rf7 şi survine o poziţie din varianta principală) **6. Rg6 Rd6 7. Rf7.**

734

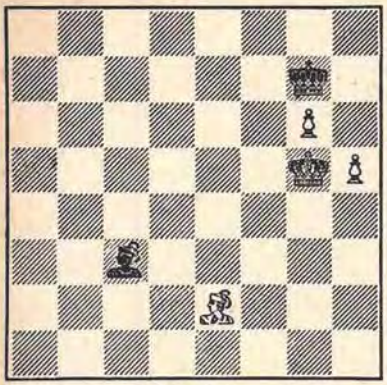
Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921



Albul cîştigă

Cu toată poziţia nearmonică a pionilor, albul obţine totuşi victoria: **7...Nh4 8. Ng4 Ng5 9. Re8 Rc7 10. e7.** Această metodă de realizare a avantajului este tipică. Dacă unul dintre pioni este de margine, atunci de cele mai multe ori lupta se termină remiză (diagrama 735): **1. h6+ Rf8!** (compară cu diagrama 727). Nu se poate obţine cîştigul nici în poziţia

735



Remiză

din diagrama 736, cu negrul la mutare, deşi albul are un nebun de cîmpuri negre şi nu albe: **1...Rf6! 2. Nd4+** Aci albul n-are mutări cu regele, similare

736

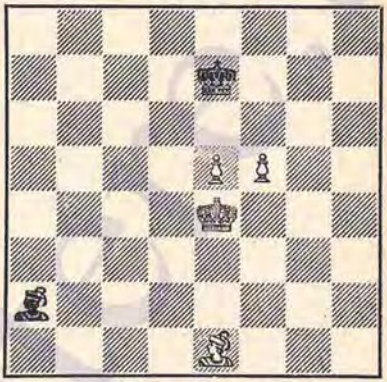
Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921

Negrul la mutare face remiză
Cu regele alb la g4 — negrul pierde

mutării 2. Rf5! din poziţia 733 — deplasarea regelui său este limitată de marginea tablei) **2...Rf5! 3. g7 Ne4** etc.

Realizarea avantajului, atunci cînd pionii sînt legaţi şi se află pe linia cincea, este foarte dificilă. De exemplu, în poziţia din diagrama 737, este greşit **1. Nb4+? Rf7 2.Rd4** (cu scopul de a aduce regele la d6 şi de a înainta pionul „e") **2...Nb1!**

737



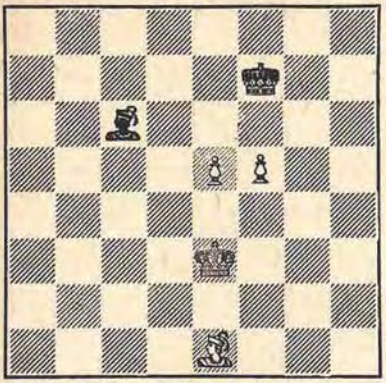
Albul la mutare cîştigă

şi remiza este clară: **3. e6+ Rf6 4. e7 Rf7 5. Re5 Ne2** şi apoi **6...Na4**. Calea corectă constă în **1.Nh4+! Rf7** (referitor la 1...Rd7, vezi varianta A) **2. Rd4** (regele alb ajunge fără să fie oprit de nimeni la d6, deoarece nu merge 2...Nb1 din cauza 3. e6+ şi cîmpul f6 nu este accesibil regelui negru) **2...Rg7 3.e6!** (3.Rc5? Nb1 remiză) şi **4. Re5**.

Varianta A: **1...Rd7 2. Rf4 Nf7 3. Rg5 Re7 4. Rh6+ Rf8 5. e6 Ne8 6. f6 Na4 7. Nf2** şi albul cîştigă.

În poziţia din diagrama 738 negrul poate juca: **1...Nd7! 2. Rf4 Ne8! 3. Re4 Nd7!** remiză. În consecinţă aşezarea corectă a figurilor apărării este următoarea: nebunul se aşază în faţa pionilor, atacînd pe unul dintre ei şi limitînd mobilitatea regelui advers. Această metodă de apărare, cum vom vedea mai departe, se aplică şi atunci cînd pionii se află pe liniile a doua, a patra. Dacă regele părţii mai tari se află departe de pionii săi, atunci citeodată este bine

738



Negrul la mutare face remiză

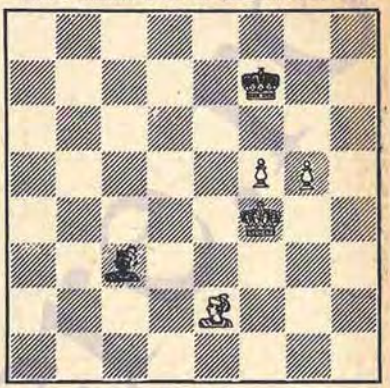
pentru adversar să atace pionii cu nebunul, pentru a forța înaintarea lor pe cîmpuri nefavorabile. După aceea, punctele slabe care s-au format sînt controlate fără mare greutate de către regele și nebunul părții mai slabe. Această metodă poate fi aplicată și atunci cînd numărul pionilor este mai mare (compară cu diagrama 786).

În poziția din diagrama 739 albul nu poate cîștiga : **1. Nh5+ Re7 !** (retragerea regelui la g7 duce la pierdere, de exemplu : 1...Rg7 2. Re4 Nb2 3. Rd5 Nc1 4. f6+ Rh7 5. g6+ Rh6 6. g7) **2. Ng6 Ng7 3. Rg4 Nb2 4. Rh5 Ng7 ! 5. Nh7 Rf7 !** și regele alb, limitat în mișcări de marginea tablei, nu-și poate întări poziția. Este interesant că Tarrasch considera poziția din diagrama 739 cîștigată pentru alb. Însă calea de cîștig pe pe care a arătat-o el, prin **1. Rg4 Nb2 2. Rh5 Rg7 ! 3. Nb5 Nc3 4. Ne8 Nd4 5. Ng6 Nc3 6. Rg4** (cu intenția ca după Ng6-h5 să aducă regele la e6) este respinsă prin următoarea manevră indicată de Berger : **6...Na5 ! 7. Nb5 Nd8** și figurile negre au ocupat cele mai favorabile poziții.

În poziția din diagrama 740, corespunzător cu culoarea cîmpurilor nebunului negru, trebuie să înainteze pionul

739

Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921

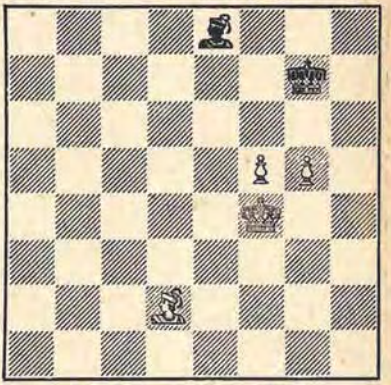


Remiză

de pe coloana calului și nu acela de pe coloana nebunului : **1. Ne3+ Rh7** (dacă 1...Rf7, atunci 2. g6+ și cîștigă) **2. Re5 Rg7 3. Re6+ Rh7 4. Rf6** urmat

740

Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921



Albul la mutare cîștigă

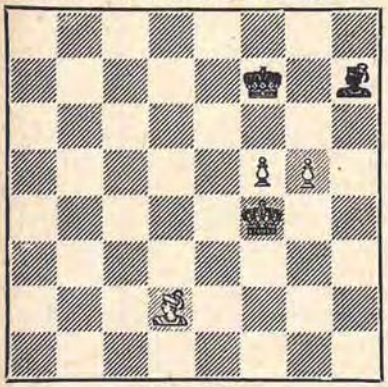
de **5. g6+** ; dacă la mutare e negrul, atunci urmează : **1...Nh5 2. Ne3+ Rf7 3. Nb2** și negrul intră în zugzwang, deoa-

rece mutările nebunului său sînt limitate de marginea tablei.

Soluţia exemplului 741 este de asemenea bazată pe zugzwang: **1. Ne3!** şi

741

Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921

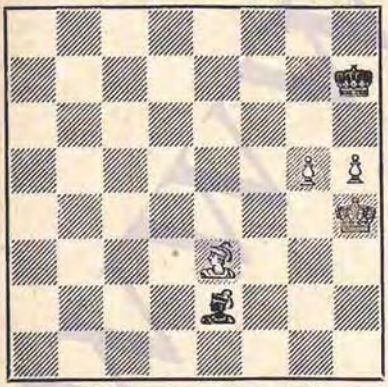


Albul cîştigă

cîştigă; dacă la mutare este negrul, atunci urmează: **1...Rg7 2. Ne3+ Rf7 3. Nd4!** urmat de g5-g6.

742

Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921



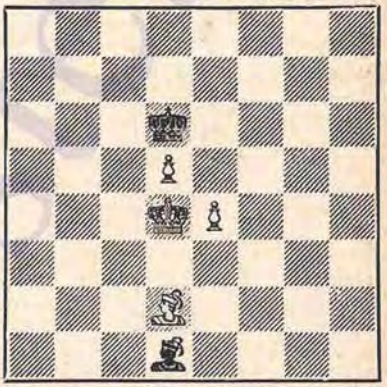
Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

Exemplul 742 ilustrează posibilităţile luptei atunci cînd pionii se află la marginea tablei: **1. g6+ Rg7 2. Rg5 Nd3 3. h6+ Rg8 4. Nd4** şi cîştigă; dacă la mutare este negrul, atunci urmează: **1...Nd3! 2.Rg3 Ne2** (bine este şi Rh7-g7-f7) **3. g6+** (dacă 3. Rh4, atunci tot 3. Nd3) **3...Rg7 4. Rh4** (sau 4. Nd4+ Rh6 5. g7 Rh7) **4...Rf6! 5. Nd4+ Rf5!** (compară cu diagrama 736) **6. g7 Ne4** cu remiză asigurată.

În poziţia din diagrama 743 negrul pierde chiar dacă se află la mutare, deoarece nebunul său nu are timp să ocupe poziţia de apărare necesară —

743

Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921



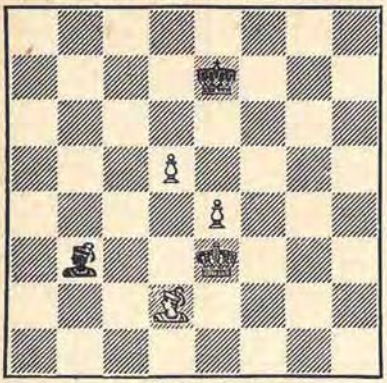
Albul cîştigă

punctul f7 (compară cu diagrama 738): **1...Nh5 2. e5+ Re7 3. Ng5+ Rd7 4. e6+ Rd6 5. Nf4+ Re7 6. Re5** şi cîştigă. La succesul albului a contribuit în mare măsură poziţia excelentă a regelui său lîngă pioni.

În următorul exemplu (diagrama 744) albul stă mai rău decît în exemplul precedent, dar totuşi cîştigă: **1...Nd1** (nebunul caută să ajungă la f7) **2. e5 Nh5 3. Nb4+!** (dacă mută regele, atunci 3...Nf7! remiză) **3...Rf7 4. e6+ Rf6 5. Ne3+** şi cîştigă (compară cu diagrama 733). Acum să îmbunătăţim poziţia

744

Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921

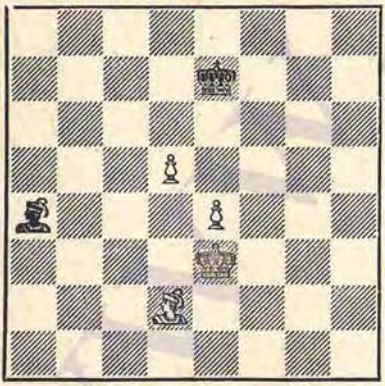


Albul cîştigă

nebunului negru, mutîndu-l pe cîmpul a4 (diagrama 745); aceasta influenţează imediat rezultatul: **1...Ne8! 2. Nb4+ Rd7 3. Rd4!** (mai tare decît 3. e5 Nf7

745

Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921



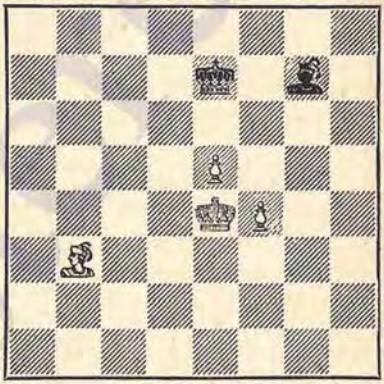
Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

cu remiză clară) **3...Nf7 4. Re5** (cu scopul de a juca Rf6) **4...Ng6** remiză. Mai slab este **4...Re8**, deoarece după **5. Rf6** negrul trebuie să joace foarte precis, de exemplu: **5. Rf6 Nh5? 6. e5 Nf3 7. d6 Ng4 8. e6** şi cîştigă; şi aci însă se poate obţine remiza: **5...Ng8! 6. Rg7 Nf7 7. Na3 Nh5! 8. e5 Nf3 9. d6 Ng4 10. Rf6 Rd7**. Albul la mutare cîştigă prin **1. e5 Ne8 2. Nb4+ Rf7 3. e6+** etc.

În poziţia din diagrama 746 urmează: **1. Rf5!** (nu 1. f5? Nh8 remiză — aci înaintarea prematură a pionilor îi slă-

746

Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921

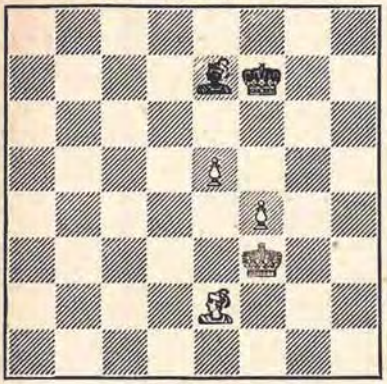


Albul cîştigă

beşte) **1...Nh6** (sau 1...Nh8 2. Rg6 Rf8 3. Nd5 Ng7 4. Rh7 şi negrul pierde) **2. Rg4! Ng7** (sau 2...Nf8 3. Rg5! Ng7 4. Rg6 cu variantele: 4...Rf8 5. Rh7 sau 4...Nh8 5. Rh7 sau 4...Nf8 5. f5 şi cîştigă. La 2...Rd7 sau 2...Rf8 urmează 3. f5 şi apoi 4. f6) **3. Rg5 Nh8 4. Rg6 Rf8 5. Rh6 Ng7+ 6. Rh7** şi negrul pierde nebunul. Deci, dacă nebunul apărării — atunci cînd pionii se află pe liniile 5 sau 4 — se află pe o diagonală de aceeaşi culoare ca şi cîmpul din colţ, mobilitatea lui este limitată şi aceasta duce la pierdere. Nu este grea găsirea planului de cîştig şi în poziţia din diagrama 747: **1...Nf8** (negrul îşi aduce nebunul la g7) **2. Re4 Ng7** (nebunul a ocupat poziţia necesară de apărare, dar albul nu joacă f4-f5) **3. Ne4+**

747

I. RABINOVICI, „Endspiel", 1938



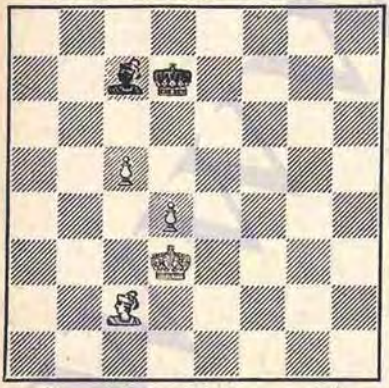
Albul ciştigă

Rg6 (sau 3...Re7 4. Rf5 ! şi ciştigă — vezi diagrama precedentă) **4. f5+ !** (acum aceasta este bine) **4...Rg5 5. Nd3 ! Nh8** (dacă 5...Nf8 sau 5...Rg4, atunci 6. f6 cu ciştig) **6. Rd5 Ng7** (sau 6...Rf4 7. f6) **7. Re6 Nh8 8. f6 Rf4 9. Nc2 Rg5 10. Rf7** şi ciştigă.

În poziţia din diagrama 748 negrul face remiză : **1...Nd8 ! 2. Re4 Ne7 3. Rd5**

748

I. RABINOVICI, „Endspiel", 1938



Negrul la mutare face remiză

(după 3.d5 Rc7 remiza este clară) **3...Rc7 4.Re6 Rd8 ! 5.Rf7** (sau 5.c6 Na3 6. d5 Rc7) **5...Nh4 6.d5 Nf2 7.c6 Ng3 8.Re6 Rc7.**

În poziţia din diagrama 749 negrul n-are salvare : **1...Ne8** (sau 1...Ng8 2. Rf4 Nh7 3. g5 Rf7 4. Nd4 şi ciştigă, deoarece

749

I. RABINOVICI, „Endspiel", 1938

Albul ciştigă

înaintarea g5-g6 este inevitabilă) **2. Rf4 Nd7 3. Nd4+ Rf7 4. g5** şi **5. g6+.**

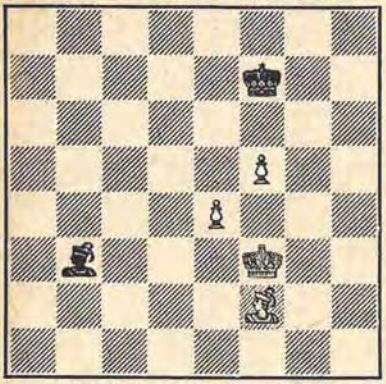
Următorul exemplu este remiză (diagrama 750) : **1...Na4 ! 2. e5 Nd7,** sau **2. Rf4 Nd7 3. Re5 Ne6** etc. Este adevărat că aci albul la mutare ciştigă, deoarece negrul n-are timp să efectueze manevra necesară cu nebunul : **1. e5 ! Na4 2. e6+ Rf6 3. Rf4** urmat de **4. Nd4+** şi **5. Re5.**

Rezultatul luptei atîrnă de asemenea de poziţia regilor (diagrama 751) : **1...Rf8 2. g6 Ne4 3. f5 Nb3 4. Rg5 Ne2 5. f6 Nb3 6. Nb4+** şi albul ciştigă.

Să trecem acum la pionii de margine. În poziţia lui Salvioli (diagrama 752) albul nu poate ciştiga, deoarece adversarul are un nebun de cîmpuri negre care controlează diagonala principală. În afară de aceasta negrul poate eventual sacrifica nebunul pentru pionul de pe coloana calului, forţînd cunoscuta poziţie de remiză. **1. Ne4** (albul are inten-

750

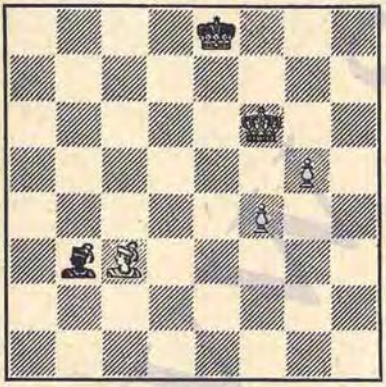
Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921



Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

751

C. SALVIOLI, 1887



Albul cîştigă

ţia să joace h5-h6, g4-g5, Rg6-h7 şi după aceea să înainteze mai departe pionul „g". Nu merge 1. Rh7 din cauza 1...Nd2, iar dacă 1. g5, atunci 1...Nd2 2. h6 ! Ne3, vezi mai jos, sau şi mai bine 2...Rg8. La 1. h6 cel mai simplu este 1...Nd4, de exemplu : 2. h7 ? Nc3 remiză, sau 2. g5 Ne3 ! etc.) **1...Nd4 2. g5 Ne3 !**

752

C. SALVIOLI, 1887

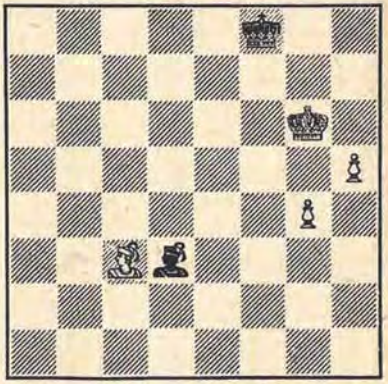
Remiză

(nu însă 2...Nc3 ? din cauza 3. Rh7 şi albul îşi realizează fără dificultăţi planul) **3. h6** (altfel urmează 3...N:g5) **3...Nd2 4. Rh5 Nc1 5. g6 Nb2** şi remiza este asigurată (compară cu diagrama 727).

Interesante sînt cîteva particularităţi ale studiului lui Salvioli. Poziţia din diagrama 753 a survenit din poziţia precedentă, nebunii schimbînd locu-

753

C. SALVIOLI, 1887
(variantă dintr-un studiu)

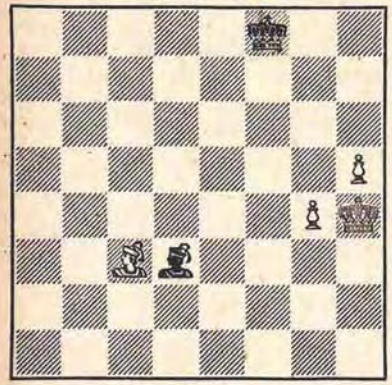


Albul la mutare cîştigă

rile. Albul cîştigă în modul următor: **1. Rh6 Rg8 2. g5 Nc2 3. g6 Nd3 4. Rg5 Nc2 5. h6,** sau **1...Rf7 2. g5 Re6 3. Rg7 Rf5 4. Nf6 !** urmat de înaintarea pionului „h". Dacă însă mutăm regele alb pe cîmpul h4 (diagrama 754), aceasta influenţează imediat asupra rezultatului:

754

C. SALVIOLI, 1887
(variantă dintr-un studiu)

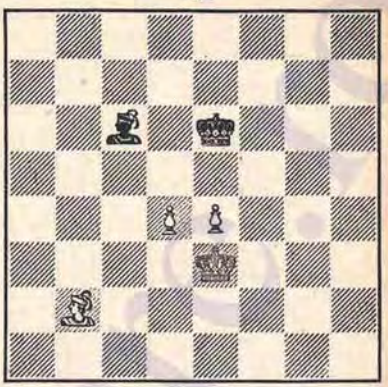


Remiză

1. Rg5 Ne2 ! 2. Rf5 (sau 2. Rf4 Rg8) **2...Rg8 3. h6 Rh7 4. g5 Nd3+**, sau **1. g5** (dacă 1. h6, atunci 1...Rf7 etc.) **1...Rf7 ! 2. Rg3 Nb1 3. Rf4 Nd3** remiză.

Atunci cînd pionii sînt aşezaţi pe linia a patra, obţinerea remizei este, evident, mult mai uşoară. În poziţia din diagrama 755 este prezentată o remiză clară — nebunul negru manevrează pe diagonala a8-c6. Totuşi, chiar atunci cînd pionii sînt pe linia a patra, partea mai tare poate cîştiga în cazul unei aşezări favorabile a figurilor (diagrama 756): **1...Nf1** (Cu scopul de a aduce nebunul la f7) **2. Na3+ Rd7** (sau 2...Re6 3. d5+ Re5 4. Nb2+ Rd6 5. Rd4 şi cîştigă) **3. d5 !** (după această mutare, dacă nebunul se află la f1 sau la h3, el nu mai poate fi adus la f7) **3...Nb3 4. e5** şi albul cîştigă prin Re3-f4-g5-f6 (compară cu diagrama 737).

755

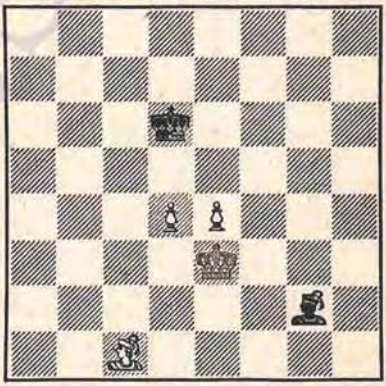


Remiză

Dacă în poziţia iniţială (diagrama 756) nebunul negru stă la c2, atunci poziţia este remiză: **1...Nd1 ! 2. Na3+ Rd7 ! 3. d5 Nb5 4. e5 Nf7.** Remiza se obţine

756

Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921



Albul cîştigă

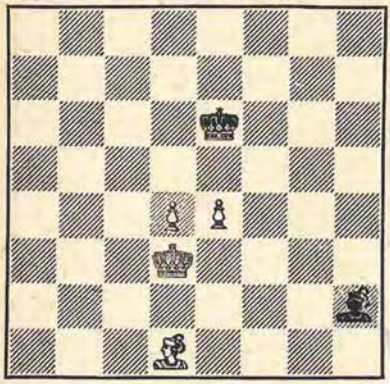
şi în cazul cînd în poziţia iniţială a diagramei 756 regele alb stă la d3: **1...Nf3 ! 2. Na3+ Rd7 ! 3. d5 Nb5 4. e5 Nf7.**

Acum trebuie să fie clar cum se obţine remiza în poziţia din diagrama

757. Cu negrul la mutare: **1...Ne7! 2. Nb3+ Rf6!** (mai exact decît 2...Re7) **3. Re4 Nd6 4. Rd5 Nc7 5. e5+ Re7 6. Re6** (sau 6. Re4 Nb8) **6...Rd8 7. Rb7**

757

Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921

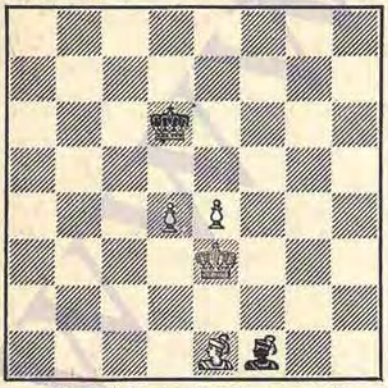


Remiză

Na5! etc. Cu albul la mutare: **1. Nb3+ Rf6!** etc. În mod analog trebuie condusă apărarea în poziția din diagrama 758: **1...Ne4!** (pentru a construi apărarea

758

Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921

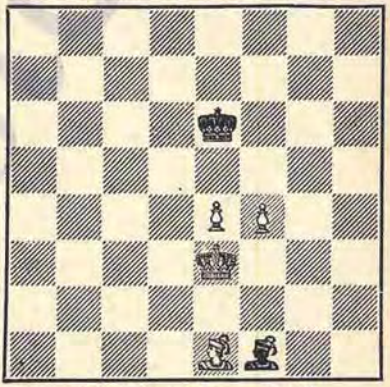


Negrul la mutare face remiză

cu pionii pe linia a cincea) **2. Ng3+** (șahul la b4 nu este mai bun) **2...Re6!** (celelalte răspunsuri ale negrului duc la pierdere: la 2. Rd7 urmează 3. d5 etc.) **3. Rf4 Ng8! 4. Re5 Nf7 5. d5+** (inutil este 5. Rf6 Ng8 6. Rg7 Ne6 și regele alb trebuie să se întoarcă la e5, de exemplu: 7. Nf4 Nc4! 8. Rf6 Ng8 9. Re5 etc.) **5...Rd7 6. Rf6** (după 6. Rd4 Ng8 7. e5 Nf7 — remiză) **6...Re8! 7. Nf4** (celelalte fineți le-am văzut deja, de exemplu: 7. Rg7 Nh5! sau 7. d6 Nc4 8. e5 Rd7) **7...Ng8!** (numai așa! Pierde 7...Nh5? din cauza 8. e5 Nf3 9. Re6 etc.) **8. Rg7 Nf7** (cu amenințarea 9...Nh5 și 10...Nf3) **9. Rf6 Ng8** remiză. O mare însemnătate are, în unele cazuri, șahul cu pionul (diagrama 759): **1. f5+!**

759

Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH, 1921



Albul la mutare cîștigă
Cu regele negru la f6 — remiză

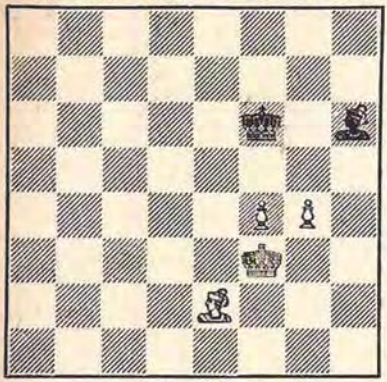
(un cîștig decisiv de tempo) **1...Re7** (1...Rf6 2. Rf4, sau 1...Re5 2. Nc3+) **2. e5 Na6 3. Nb4+** și cîștigă. Cu regele negru la f6, poziția este remiză: **1. Nc3+** (sau 1. f5) **1...Rf7 2. f5 Na6 3. e5 Nc8.**

Instructivă este și o altă poziție a lui Tarrasch (diagrama 760): **1. Nd3 Nf8! 2. g5+ Rg7! 3. f5 Ne7** remiză.

În finalurile în care pionii sînt așezați pe linia a doua sau a treia, șansele la

760

Dintr-o analiză a lui S. TARRASCH. 1921



Remiză

o apărare încununată de succes cresc şi mai mult. Totuşi şi aci se poate pierde partida, dacă figurile stau nefavorabil (diagrama 761): **1. f4! Nf8 2. e4! Ng7** (sau 2...Nd6 3. e5. Dacă în poziţia iniţială regele negru ar fi stat la f6, atunci s-ar fi obţinut remiza) **3. e5**

761

J. BERGER. 1889

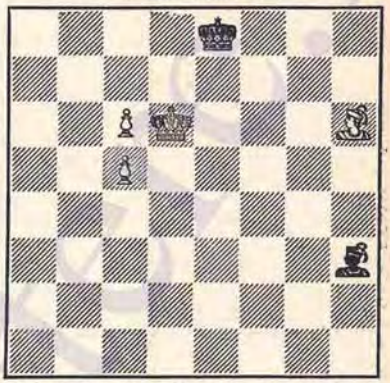
Albul la mutare — câştigă
Cu regele negru la f6 — remiză

Re6 4. Ne4+ Re7 5. Rg5 etc. (compară cu diagrama 746).

Pionii dublaţi de obicei nu câştigă (diagrama 762): **1. Ng5 Ng4 2. e7** (sau 2. Rc7 Nf3 3. Rb7 Ng2 4. Rb6 Nf3 5. c7 Rd7 remiză) **2...Nh3 3. e6** (sau

762

J. BERGER. 1889



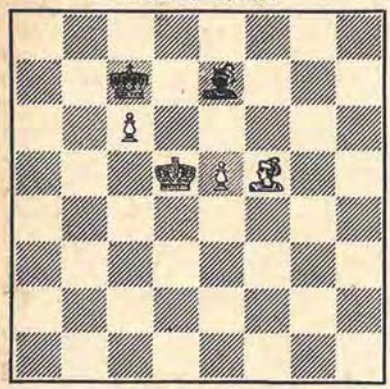
Remiză şi nu câştig, aşa cum susţinea Berger

3. Rc6 Ng2+ 4. Rb6 Rd7 remiză; nu însă 3...Nc8 4. Rb6 Rd7 5. Nf4 Re6 6. Ra7 Rd5 7. Rb8 Nh3 8. Nd6 etc.) **3...Rf7!** (indicată de I. Rabinovici. Autorul studiului considera că albul câştigă după 3...Ng4 4. Rc5 Nh3 5. Rb6 Nc8 6. Ra7 şi 7. Rb8) **4. Re5 Nc8 5. Rb6 Re6 6. Ra7 Rd5 7. Rb8 Nf5 8. Rb7 Ng4** remiză. În afară de **7...Nf5**, se poate juca şi **7...Na6 8. Ra7 R:e6.**

Doi pioni izolaţi, între care intervalul este de o coloană, de obicei nu câştigă. În exemplul 763 remiza se obţine chiar cu albul la mutare: **1. Re6 Ng5 2. Ne4 Nh4 3. Rf7 Rd8 4. e6 Ng5 5. Rf8 Nh4** sau **1...Nb4 2. Ne4 Na3 3. Rf7 Rd8 4. e6 Nb4.** Dacă însă intervalul dintre pionii izolaţi este mai mare de o coloană, atunci, de obicei, partea mai tare obţine victoria (diagrama 764): **1. Nf3 Rd8 2. Re6 Nb4 3. f6 Na3 4. f7 Nb4 5. Rf6 Nc3+ 6. Rg6 Nb4 7. Rg7**

763

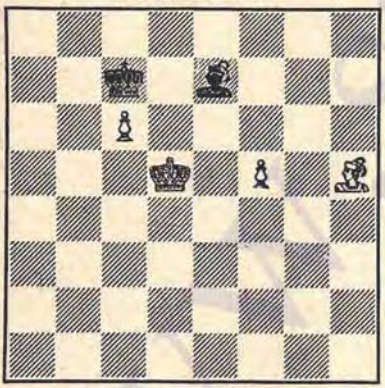
J. BERGER, 1889



Remiză

764

J. BERGER, 1889

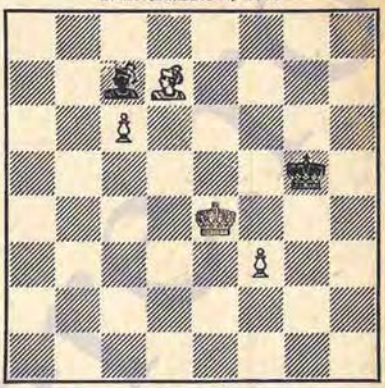


Albul cîştigă

Averbach prezintă ca excepţie poziţia din diagrama 765. Aci nebunul negru controlează înaintarea ambilor pioni albi pe diagonala b8-h2 şi, în afară de aceasta, regele alb nu poate pătrunde pe nicăieri. Excepţie face de asemenea cazul cînd unul dintre pionii izolaţi se află pe coloana calului. De exemplu, în poziţia din diagrama 766, albul are remiza asigurată: **1. Ng6** (pentru a răspunde la 1...b2, cu 2. Nb1 ! şi regele negru, limitat în mişcările sale de marginea tablei, nu-şi poate întări poziţia pe flancul damei, de exemplu: 2...Rb3 3. Re2 Nc1 4. Rd3 Nd2 5. Re2 Rc3 6. Ng6 Rb3 7. Nb1 etc.) **1...Rb2** (inutil este şi 1...Ra2 2. Nf7 !, de exemplu: 2...Rb2

765

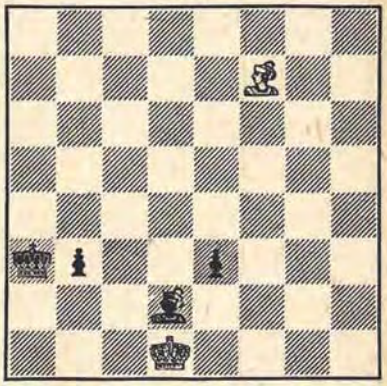
I. AVERBACH, 1950



Remiză

766

BERGER-KOTLERMAN, Sferturile de finală ale celui de al XVIII-lea Campionat al U.R.S.S. 1949



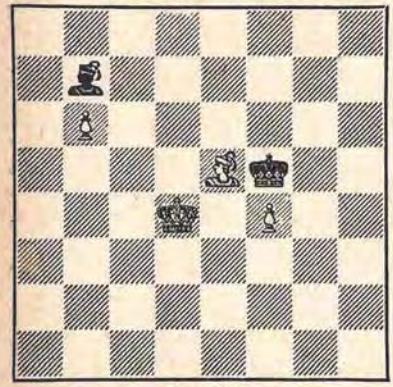
Remiză

3. Ne6 ! etc., trecînd în varianta din partidă) **2. Nf7 !** (nu 2. Nf5 ? din cauza 2...Ra1 şi cîştigă) **2...Ra2** (dacă 2...Rc3, atunci 3. Ne6, de exemplu : 3...b2 4. Nf5 Rb3 5. Nb1 remiză, sau 3...Rd3 4. Nf5+ Rc3 5. Ne6 remiză) **3. Ne6 Ra3 4. Nf5** etc.

În poziţia lui Averbach (diagrama 767) se obţine remiza, cu tot intervalul de

767

I. AVERBACH. 1950



Remiză

trei coloane între pioni, de exemplu : **1. Rc5 Re6 !** (altfel 2. Rd6) **2. Nc7 Nf3 3. Rb5 Nb7 !** etc.

Acelaşi fenomen îl observăm dacă unul dintre pioni se află pe coloana turnului (diagrama 768) : **1...Rd7 2. d5** (inutil este 2. Rb6 Rc8 3. Ra7 Nd5) **2...Re7 3. Nb8 Rd7 4. Rd4 Re8 5. Nd6 Rd8 !** (nu 5...Rd7 ? 6. Re5 ! Rd8 7. Re6) **6. Re5 Rd7 ! 7. Nb8 Re8 !** (la 7. Re7 albul răspunde 8. Nc7 Rd7 9. Nd6 Rd8 10. Re6 Re8 11. Nc7 sau 10...Rc8 11. Ne5 Rd8 12. d6 ! Nc6 13. a7 ! Rc8 14. a8D+ ! N:a8 15.d7+ şi cîştigă) **8. Na7 Rd7 9. Nb6 Re8** (ameninţînd 10...N:d5 şi 11...Rb8) **10. Na7 Rd7** remiză — analiza lui Lisiţîn). Dacă e albul la mutare, urmează : **1. Rb6 ! Rd7 2. Ra7 Nd5 3. Rb8** şi **a6-a7-a8D** (indicat de Averbach).

768

I. AVERBACH. 1950

Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

Dacă ambii pioni sînt pe coloana turnurilor, atunci lupta se termină cîteodată remiză, deoarece adversarul poate sacrifica nebunul pentru pion, trecînd printr-un final de remiză de tipul celui din diagrama 100 (compară cu fragmentul din partida Lisiţîn-Skotorenko, pag. 302).

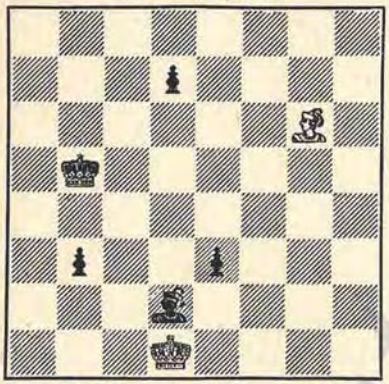
NEBUN ŞI TREI PIONI CONTRA NEBUN

Mai tîrziu ideea de apărare a lui Berger (diagrama 766) a fost exprimată de Cehover într-un studiu (diagrama 769), în care nu cîştigă chiar trei pioni în plus : **1. Ne8 ! Rc6** (negrul nu poate da pionul d7. După 1...Rb4 2. N:d7 se ajunge la finalul din partida Berger-Kotlermann) **2. Re2 !** (pentru alb este important să provoace mutarea b3-b2, după care nebunul său poate ajunge pe diagonala b1-h7 asigurînd remiza. Greşit este 2. Nf7 d5 !, şi negrul cîştigă, de exemplu : 3. Re2 Rc5 4. Rd1 Rc4 5. Ne6 Rd3 6. Nf5+ Rc3 7. Ne6 d4 8. Nf5 Nc1 9. Re2 Na3 10. Ng6 Nc5 11. Nf5 Rb2 12. Rd1 Ra1 etc. ;

Nu însă 8...d3 9. N:d3 !) **2...Nc1** (dacă 2...Rd6, sau 2...Rc7, atunci 3. Nf7 ! b2 4. Ng6 remiză) **3. Rd1 Nb2 4. Re2 Nd4 5. Rd1 Rd6** (mutările de așteptare cu nebunul nu pot ajuta negrului să-și

769

V. CEHOVER, 1950



Albul la mutare face remiză

întărească poziția) **6. Nf7 b2 7. Ng6 Rc5 8. Re2 d5 9. Nf5 Rb4 10. Ng6 Ra3 11. Nb1 ! Rb3 12. Rd1 Rc3 13. Re2 Nc5 14. Rd1 d4 15. Re2 Nb6 16. Nc4 Na5 17. Nb1 Rb3 18. Rd3** și negrul nu poate cîștiga.

În poziția din diagrama 770 negrul este salvat de posibilitățile de pat: **1. f6 N:f6+ ! 2. R:f6**-pat.

În exemplul 771 albul la mutare obține remiza: **1. Rd2 ! Rd5** (cu amenințarea 2...Rc5 și 3...b4) **2. Na5 Rd4** (dacă 2...Rc5 3. Rc3 d2 4. Nb4+ ! Rd5 5. R:d2 cu remiză) **3. Nb6+ !** (se poate juca și 3. Nb4 c3+ 4. N:c3+ Rc4 5. Nf6 remiză; rău este însă 3. Nc3+ din cauza 3...Rc5 și 4...b4) **3...Rd5 4. Na5 Rc5 5. Re3 Rd5 6. Nb4 Re4 7. Rd2 ! Rd4 8. Na5 !** etc. Dacă la mutare e negrul, atunci există o cale de cîștig, bazată pe un sacrificiu de pion: **1...Re3 ! 2. Nd2+** (sau 2. Nb4 3. d2+ ! N:d2+ 4. Rd3 Na5 5. c3 și negrul cîștigă ca în varianta principală) **2...Re2 3. Ne3**

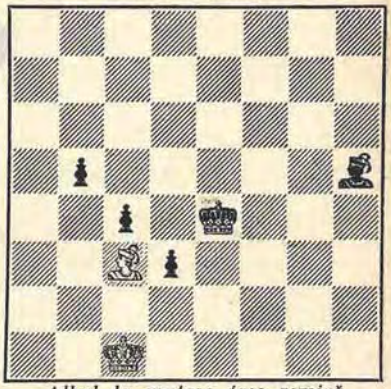
770

Remiză

d2+ ! 4. N:d2 Rd3 5. Na5 c3 ! 6. Rb1 Re4 7. Re2 b4 și albul n-are apărare;

771

I. RABINOVICI, „Endspiel", 1938



Albul la mutare face remiză
Negrul la mutare — cîștigă

8. Nd8 b3+ 9. Rc1 b2+ 10. Rc2 Ng6+ 11. Rd1 b1D+ etc.

Cazurile de remiză pe care le-am prezentat, cu trei pioni în plus, sînt excepții. De regulă, partea mai tare își realizează avantajul material. Un

bun exemplu îl constituie poziţia din diagrama 772 : **1...Rd7 2. d5 Re7 3. Nb8 Rd7 4. Rd4 Re7 5. Re5 Rd8** (sau 5...Rd7 6. Nd6 !) **6. Re6 Re8 7. Ne5 Rd8 8. d6**

772

I. AVERBACH, 1950

Albul ciştigă

Ne6 9. a8D+ N:a8 10. Nf6+ şi ciştigă. În acest caz pionul a7 a jucat un rol important (compară cu diagrama 768).

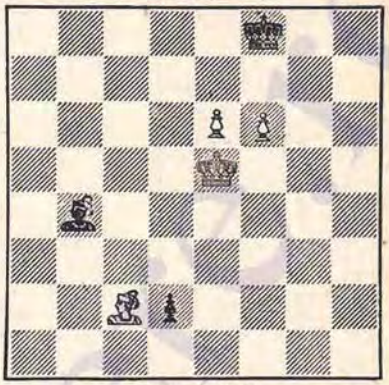
NEBUN ŞI DOI PIONI CONTRA NEBUN ŞI PION

În poziţia din diagrama 773 albul ciştigă : **1. Na4 ! Nc3+ 2. Rf5 Nb4** (altfel urmează 3. e7+) **3. Re4** (regele se îndreaptă spre d7) **3...Na3 4. Rd5 Nb4 5. Rc6 Re8** (dacă 5...Nc3, atunci 6. e7+ şi ciştigă, sau 5...d1D 6. N:d1 Re8 7. Rc7 Na5+ 8. Rc8 Nb4 9. Na4+ Rf8 10. Rd7 şi ciştigă) **6. Re7+ Rf8 7. Rd7** şi **8. e7+**.

Studiul lui Berger (diagrama 774) aminteşte o poziţie dintr-o partidă : **1. Re5 !** (greşit este 1. a6 ? Nf2 remiză) **1...Re7** (dacă 1...Nf2+, atunci 2. Rc6 Ne1 3. a6 Nf2 4. b5 şi ciştigă sau 1...g4 2. Rc6 ! cu variantele : 2...N:b4 3. a6 g3 4. Nd7+ Re7 5. Nh3 şi ciştigă ; sau 2...g3 3. Nd7+ Re7 4. Nh3 Rd8

773

„AMATEURS", 1775

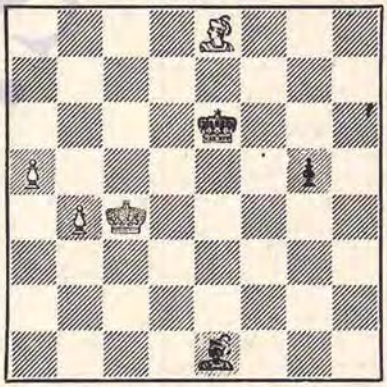


Albul ciştigă

5. a6 Nf2 6. b5 şi ciştigă) **2. Rc6 ! R:e8 3. a6 Nf2 4. b5 g4 5. b6 g3 6. a7 g2**

774

J. BERGER, 1895



Albul la mutare ciştigă

7. a8D+ Re7 8. Da3+ Re8 9. b7 şi ciştigă.

Astfel, doi pioni legaţi ciştigă relativ des partida împotriva unuia singur, dacă sînt liberi.

Cîştigul poate exista chiar şi în cazul cînd toţi pionii sînt aşezaţi pe acelaşi flanc (diagrama 775): **1. Ne1+ Rb5 2. Nb4** (cursă: 2. a4+ Rc5 3. b4+

775
B. HORWITZ, 1880

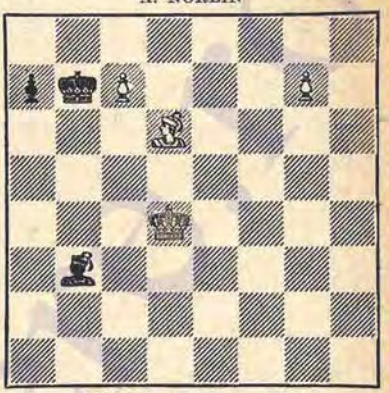
Albul la mutare cîştigă

Rc4 4. Rb6 Rb3 5. a5 Ra4 6. Nd2 Nf1 7. R:b7 Rb5 8. a6 Ng2+ 9. Ra7 Nf3 remiză) **2...b6 3. Ne1 Rc5 4. Nf2+ Rd5** (dacă 4...Rb5, atunci 5. Ne3 Ra5 6. Nd2+ Rb5 7. a4+ Rc5 8. b4+ Rc4 9. R:b6 şi cîştigă; nu însă 7. Nb4 Nb7! 8. R:b7 — pat) **5. R:b6 Ne2 6. b4 Re4** (sau 6...Nd1 7. b5 Rc4 8. Ra6 Rb3 9. b6 Nf3 10. Nc5 şi cîştigă) **7. Ra5 Rb3 8. a4 Nf1 9. b5 Ne2 10. b6 Nf3 11. Rb5 Ne2+ 12. Rc5 Na6 13. a5 Ra4 14. Ne1 Nb7 15. Nd2 Na6 16. Rc6.**

Este adevărat că astfel de cazuri constituie excepţii. De regulă, finalurile de acest tip duc la remiză.

Pentru a ilustra lupta a doi pioni izolaţi contra unuia singur, dăm studiul lui Norlin (diagrama 776). Albul obţine cîştigul dacă reuşeşte să împiedice înaintarea pionului „a": **1. Rc3! Nf7 2. Rb4 Ne6 3. Ne5!** (eliberînd cîmpul d6 pentru rege) **3...Re8** (dacă 3...Nf7, atunci 4. Rc5 şi nu se poate juca 4...a5 din cauza 5. Rb5, iar dacă 4...Nb3, atunci 5. Rd6 Rc8 6. Nc3

776
A. NORLIN



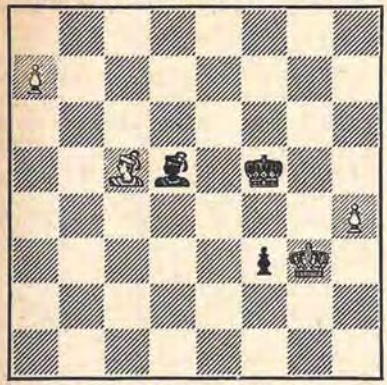
Albul la mutare cîştigă

Nc4 7. Na5 şi albul a obţinut aducerea nebunului la a5. Ca răspuns la 4...Rc8 urmează 5. Rc6! Ne8+ 6. Rd6 Nf7 7. Nc3 şi 8. Na5) **4. Re5 Nb3** (la 4...Na2 urmează 5. Rc6 a5 6. Rb5 şi cîştigă, iar dacă 4...a6, atunci 5. Rb6 Nc4 6. Nc3 etc.) **5. Rb5** (ameninţînd 6. Ra6) **5...Rb7 6. Rb4** (se poate juca şi 6. Nf4 Nf7 7. Rc5, sau 6...a6+ 7. Rb4 Nf7 8. Rc5 etc.) **6...Nf7 7. Re5** (cu ameninţarea 8. Rd6 Rc8 9. Nc3 şi cîştigă) **7...Re8 8. Re6 Ne8+ 9. Rd6 Nf7 10. Nc3 Nb3 11. Na5 Na2 12. Re7** şi albul cîştigă.

Merită atenţie încă un exemplu (diagrama 776 bis): planul albului constă în aducerea regelui pe flancul damei, împiedicînd în acelaşi timp venirea regelui negru pe flancul damei. În partida Lisiţin-Skotorenko, a urmat: **1. Nf2! Ne6** (după 1...Re6 2. Rf4 Rd7 3. Re5 Nc6 4. Rd4 problema pentru alb se simplifică simţitor. Este greşit 1...Re6 2. h5, deoarece negrul jucînd 2...Rf5 3. h6 Rg6 4. Ne3 Rh7 5. Rg4 f2! obţine remiza) **2. Ne1** (deschizînd drumul regelui) **2...Nd5 3. Rf2 Rf4** (cea mai bună apărare. În măsura posibilităţilor, negrul nu trebuie să permită venirea regelui alb în centru) **4. Rf1 Ne4+ 5. Rg1 Nd5 6. Nf2** (pregătind manevra Rg1-f1-

776 bis

LISITÎN-SKOTORENKO, Leningrad, 1954



Albul cîştigă

e1-d2-c3. Dacă acum 6...Re5, atunci 7. Ng3+ Re6 8. Rf2 Rd7 9. Re3 Rc8 10. Rd4 Nc6 11. h5 Rb7 12. h6 şi albul cîştigă; în ultima variantă regelui negru i-a lipsit un tempo pentru a ajunge la punctul vizat — b7 — la care, dacă ar fi ajuns, ar fi obţinut remiza) **6...Ne6 7. Rf1 Rf5 8. Re1 Re6 9. Rd2 Rd7** (mai multă rezistenţă se putea opune jucînd 9...Rd5, de exemplu: 10. Rc3 Na8 11. Rb4 Nb7 12. Rb5 Rd6 13. Rb6 Ne4 14. Nd4! Nd5 15. h5 Re6 16. h6 Rf7 17. Rc5 Ne4 18. h7 f2 19. h8D f1D 20. Dg7+ şi 21. De5+) **10. Re3!** şi negrul a cedat, deoarece nu merge nici **10...Re7 11. h5 Rb7 12. h6**, nici **10...Rd6 11. Rd4** şi regele alb pătrunde la b6.

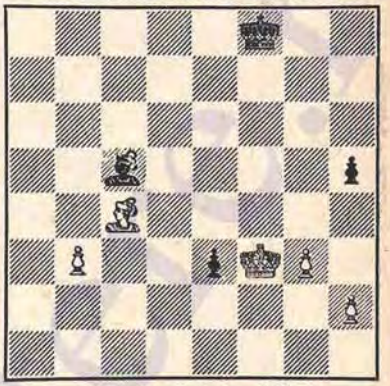
FINALURI CU NEBUNI ŞI MAI MULŢI PIONI

În acest capitol vom examina o serie întreagă de finaluri interesante, luate în cea mai mare parte din practica şahistă.

Dacă partea mai tare reuşeşte să creeze pioni liberi în diferite puncte ale tablei, lucrul acesta constituie un mare avantaj, foarte deseori suficient pentru cîştig. Ca exemplu, dăm partida Reti–Tartakower (diagrama 777): **1. Re4 h4**

777

RETI-TARTAKOWER, Semmering, 1926



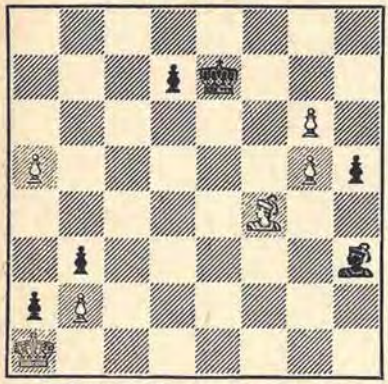
Albul la mutare cîştigă

(cu speranţa la 2. g:h4? remiză. Dacă 1...Rg7, atunci 2. h3 Nd6 3. g4 h:g4 4. h:g4 Nc5 5. Rd5 cu variantele: 5...Na7 6. b4 Rg6 7. b5 Rg5 8. Ne2 Rf4 9. Rc6 şi cîştigă, sau 5...Ne7 6. Rd4 Ng5 7. b4 Rf6 8. b5 Re7 9. Re5 Nf6+ 10. Rf5 Nd4 11. g5 Rf8 12. Rg6 şi cîştigă) **2. g4! Re7** (nu merge 2...h3, din cauza 3. Nf1 Re7 4. Rf3 şi cîştigă) **3. Rd5 Na7 4. h3 Rd7 5. b4 Nb8 6. Re4 Nd6 7. b5 Ne5 8. Rf4** (pentru a elimina pionul h4) **8...Nb6 9. g5 Rd6 10. Rg4 Re5 11. Ne2 Nd8 12. R:h4 Rd4 13. Rh5 Re5 14. g6** şi negrul a cedat.

Soluţia studiului lui Troiţki (diagrama 778) se bazează pe cîştigul unui tempo şi blocarea nebunului: **1. a6! Ng2** (cum se poate para acum înaintarea pionului „h"?) **2. Nd6+!** (regele este atras pe cîmpul e6 sau e8, ceea ce, cum se va vedea mai tîrziu, este foarte important) **2...Re6 3.Ne5 h4 4.Nh8! h3 5. g7 Rf7** (dacă regele negru ar fi stat la e7, atunci negrul ar putea juca 5...h2! Iată pentru ce a fost nevoie de 2. Nd6+!) **6. g6+ Rg8 7. a7 h2 8. a8D+ N:a8** — pat.

778

A. TROITKI



Albul la mutare face remiză

În partida Solomenko-Bessmertnîi (diagrama 779) negrul şi-a realizat excelent avantajul material şi poziţional : **1...Rh4 2. Rf2 Nd4+ 3. Rf1 Rg3 4. Ng8 h5 !** (planul negru constă în schimbul pionilor de pe flancul regelui, ceea ce permite regelui negru să pătrundă spre pionul a3) **5. Nf7 g5 ! 6. Ne6 e6 !** (o mutare foarte bună, care ia nebunului alb punctul d5) **7. Nc4 g4 8. h:g4 h:g4 9. f:g4 R:g4 10. Ne6+** (albul n-are contrajoc şi este obligat să aştepte pasiv desfăşurarea evenimentelor. Inutil este 10. Re2 din cauza 10...Rg3) **10...Rg3 11. Ne4 Nf2 ! 12. Ne6 f3 ! 13. g:f3 R:f3 14. Ng8 Re3.** Restul este simplu — regele negru se îndreaptă spre punctul b2.

779

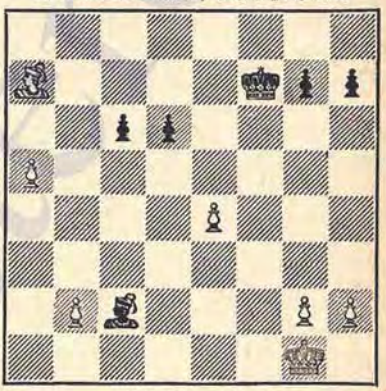
SOLOMENKO-BESSMERTNÎI. Sverdlovsk, 1952

Negrul la mutare cîştigă

În partida Euwe-Ianovsky (diagrama 780) albul a găsit o mutare interesantă pentru a-şi menţine iniţiativa : **1. Ne5 !**

780

EUWE-IANOVSKY, Groningen, 1946



Albul la mutare

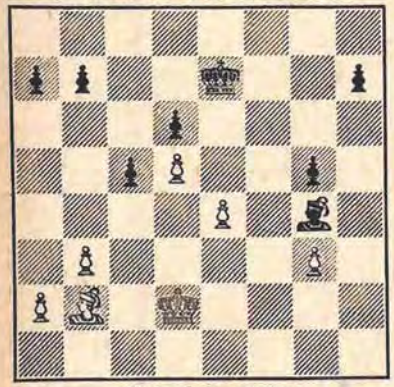
(cu scopul de a elibera cîmpul a7 pentru înaintarea pionului „a") **1...Nd3 2. N:d6 N:e4 3. a6 e5** (singura mutare, avînd în vedere ameninţarea 4. Nc5) **4. N:e5 h5 !** (Euwe demonstrează că după această mutare albul nu poate cîştiga) **5. Rf2 Nd3 !** (o mutare bună care obligă pionul să înainteze la a7, ceea ce micşorează mobilitatea nebunului şi a regelui alb, căruia i se ia cîmpul a7) **6. a7 Ne4 7. g3 Re6 8. Re3 Ng2 ?** (la remiză ducea 8...Rf5, împiedicînd pe alb să joace activ pe flancul regelui, cu atît mai mult cu cît mutarea 9. Nf8 era pentru negru neprimejdioasă : 9...g6 10. Rd4 Ng2 11. Rc5 Re6 12. b4 Nf3 13. b5 Ng2 14. Rb6 Rd7 15. Ra6 Nf3 16. b6 Rc8 etc.)

9. Rf4 g6 10. g4 h:g4 11. R:g4 Nh1 12. Rg5 Rf7 13. Nd4 Ng2 14. h4 Nh1 15. b4 Ng2 16. b5 Nh1 17. Nf6! (cu scopul de a izola regele negru de flancul damei) **17...Ng2 18. h5! g:h5 19. Rf5** şi negrul a cedat.

În partida Kotov-Botvinnik (diagrama 781) negrul a putut crea pioni liberi pe ambele flancuri, prin: **1...h5! 2. Rd3 b5 3. Re3 b4 4. Rd3 h4 5. g:h4 g:h4 6. Ne1 h3 7. Nf4 Nf3 8. Ng3 a5 9. Nf4**

781

KOTOV-BOTVINNIK, Moscova, 1947



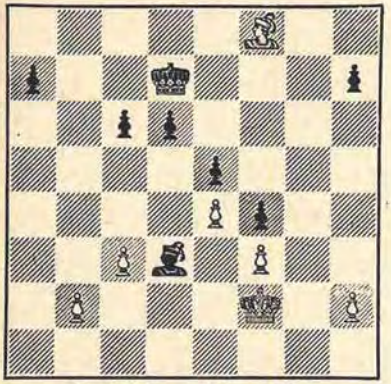
Negrul la mutare

Ng2 10. Ng3 Nf1+ 11. Re3 (sau 11.Rc2 c4 12. b:c4 N:c4 13. Rb2 a4 14. a3 b3 15. Rc3 Nf1 16. e5 d:e5 17. N:e5 Ng2 18. d6+ Re6 19. Ng3 Nc6 20. Nf4 Rf5 şi câştigă) **11...c4 12. Rd2 e3+ 13. Re3 Ng2** (cu ameninţarea 14...N:e4) **14. Nf4 e2!** şi câştigă. În loc de aceasta, în partidă a urmat **1...h5 2. Rd3 Nh3?** (Botvinnik a arătat că la câştig ar fi dus 2...h4 3. g:h4 g:h4 4. Nc1 h3, dar după 5. Nf4 nu este bine 5...Nf3, deoarece albul ar fi putut răspunde 6. a4 cu remiză asigurată, sau 6. a3 b5 7. b4 şi negrul nu-şi poate întări poziţia, sau 6. a3 a5 7. a4! Nd1 8. Rc3 Ne2 9. Rd2 Nf1 10. Rc3 c4 11. b:c4 Ne2 12. Rd4 Nd1 13. c5, sau 12...b6 13. e5. De aceea, în loc de 5...Nf3, trebuie jucat 5...b5 6. a3 a5) **3. Re3** (şi aci trebuie jucat 3. a4, deoarece slăbiciunea pionilor b3 şi e4 este numai teoretică — ei pot fi apăraţi cu succes de regele alb) **3...Ng2** (de ce nu 3...b5?) **4. Nc3 b6?** (după această inexactitate este îndoielnic dacă câştigul mai e posibil, deoarece şi acum albul mai poate juca 5. a4, de exemplu: 5...a6 6. Ne1 b5 7. a:b5 a:b5 8. Nc3 h4 9. g:h4 g:h4 10. Ne1 h3 11. Ng3 b4 12. Rd3 Nf1+ 13. Rc2 c4 14.b:c4 N:c4 15. Nh2 b3+ 16. Rc3, sau 15...Ne2 16. Rb3 Nf3 17. R:b4 N:e4 18. Rc4 remiză. Şi aci câştiga uşor 4...h4!) **5. b4 h4 6. g:h4 g:h4 7. b:c5 b:c5?** (acum remiza este clară. Mai târziu G. Goldberg a demonstrat că negrul păstra şanse de câştig jucînd 7...d:c5, de exemplu: 8. Ne1 h3 9. Ng3 b5 10. d6+ Rd7 11. e5 Nd5 12. a3 b4 şi câştigă, sau 8. a4 a6 9. Ne5 b5 10. a:b5 a:b5 11. Nf4 h3 12. d6+ Rd7 13. e5 Nd5 14. Rf2 Rc6 15. Rg3 Ne6 şi câştigă) **8. Ne1 h3 9. Ng3 Nf1 10. a3** şi negrul nu poate câştiga deoarece regele său trebuie să apere pionul d6. Înaintarea pionului c5 nu constituie o ameninţare serioasă, deoarece în cel mai rău caz regele alb ia pionul „c" dînd în schimb pionul e4. Instructiv este şi următorul exemplu (diagrama 782): **1...d5! 2. e:d5 c:d5 3. b4 Re6 4. Ne5 a6 5. Nb6 Rf5** (negrul îşi întăreşte în mod maxim poziţia regelui, înainte de a juca e5-e4) **6. Ne7 Nb5** (şi nebunul este adus pe cea mai bună poziţie. Aflîndu-se la h5 el va controla punctele e2 şi f3, mărind în acelaşi timp forţa mutării e5-e4) **7. Nd6 Ne8 8. Ne7 Nh5 9. Nh4 e4!** (acum mutarea aceasta este indicată) **10. f:e4 d:e4 11. e4 Nf7** (de mutarea aceasta nu era nevoie — decidea imediat 11... e3+) **12. e5 Ne8 13. Ne7 e3+ 14. Re1 Rg4** şi albul cedează.

Poziţia din diagrama 783 constituie un bun exemplu de limitare a contrajocului advers: **1...Nd6!** (planul negrului constă în aducerea regelui pe flancul damei, cu scopul de a ataca pionii albi — de aceea mobilitatea lor trebuie limitată) **2. Ne2 Re5 3. Nd3 a5! 4. Rg2 Nc5**

782

LEONHARDT-SCHLECHTER, San Sebastian, 1912



Negrul la mutare cîştigă

783

EUWE-FINE, Amsterdam, 1938

Negrul la mutare cîştigă

5. Nc2 f4 6. Ng6 Rd4 ! 7. Nf5 (ultima speranţă a albului se bazează pe mutarea 8. Nc8) **7...Re3 ! 8. Ne8 Rb2 ! 9. N:b7 R:a2 10. N:e6 R:b3** şi albul trebuie să cedeze.

În partida Rabinovici-Romanovski (diagrama 784) albul ameninţă să pătrundă cu regele la d6, prin punctele f4 şi e5 : **1. Ng3** (negrul ameninţa cu mutarea 1...e5) **1...e5** (fără această mutare negrul ar fi fost foarte stînjenit) **2. N:e5 Rf7** (datorită acestui sacrificiu de pion regele negru ocupă punctul e6, împiedicînd regele alb să pătrundă pe flancul damei. Dar albul are alte posibilităţi de a întări poziţia regelui său)

784

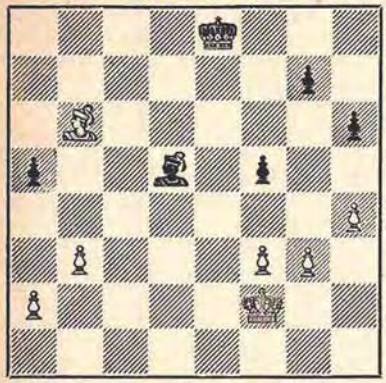
RABINOVICI-ROMANOVSKI, Leningrad, 1934

Albul la mutare cîştigă

3. Rh4 Re6 4. Rg5 Ne8 (negrul pierde din cauza prezenţei pe tablă a pionului său e4 ; dacă el n-ar exista, atunci negrul ar obţine remiza prin 4...Ne4 5. Rh6 Rf7 6. g5 Nd3 7. Rh5 Ne4 8. Rg4 Re6 etc.) **5. Rh6 Nf7** (sau 5...Rf7 6. g5 Rg8 7. g6 Nd7 8. Rg5 Rf8 9. Rf6 şi cîştigă) **6. Rg7 Ne8 7. g5 Rf5** (sau 7...Nh5 8. g6 Rf5 9. Rf7 N:g6+ 10. Re7 şi cîştigă) **8. Rf8** negrul cedează.

În poziţia din diagrama 785 nu există cîştig : **1...a4 ! 2. b:a4 g6** (şi mai bine este aci 2...N:a2) **3. a3 h5 4. a5 Rd7** (cel mai simplu ar fi dus la remiză 4...Nb7) **5. a6 Re6** (se putea juca şi 5...Rc8 6. Re3 f4+ 7. R:f4 Rb8 etc.) **6. Re3 Na8 !** (la remiză ducea 6...Nc6 sau 6...Rd7, sau chiar 6... f4+) **7. Rf4 Ne6 8. Rg5 Rf7 9. Ne5** (mai simplu cîştiga 9. a7 sau 9. f4) **9...Na8** (dacă 9...

785
SMÎSLOV-AVERBACH, Moscova, 1950



Negrul la mutare face remiză

N:f3? atunci 10. Rf4 Ne4 11. Re5 Re8 12. Rf6 şi cîştigă, sau 11...Nf3 12. Rd6 şi cîştigă) **10. a7 Nb7 11. a4 !** (aşa ar fi trebuit să se joace. În partidă s-a jucat însă: 11. Rf4 Re6 12. Nb4 Na8 13. Nf8 Nc6 14. Re3 Na8 15. f4? Nh1 16. Rd4 Ng2 17. Rc5 Rd7 18. Rb6 Rc8 remiză) **11...Na8 12. a5 Nb7 13. a6 Na8 14. f4 !** (nu duce la cîştig 14. g4 din cauza 14...h:g4 15. f:g4 f:g4 16. R:g4 Re6 17. Rg5 Ne4 ! 18. a8D N:a8 19. R:g6 Rd7 20. h5 Rc7) **14...Ne4 ! 15. Nf2 !** (dacă 15. Nd4, atunci 15...Nf3 ! 16. g4 h:g4 17. h5 g:h5 18. R:f5 h4 ! remiză) **15...Rg7** (dacă 15...Nf3, atunci tot 16. g4 ! h:g4 17. h5 ! g:h5 18. R:f5 sau 16...f:g4 17. Ng3 ! Rg7 18. f5 g:f5 19. R:h5 f4 20. N:f4 g3+ 21. Rg5 g2 22. Ne3 şi albul cîştigă uşor, aducîndu-şi regele pe flancul damei) **16. g4 ! h:g4** (la 16... f:g4 urmează 17. f5 g:f5 18. R:h5 Rf6 19. Ng3 Nf3 20. Rh6 Ne4 21. h5 Nf3 22. Nh4+ Rf7 23. Rg5 Ne4 24. Ng3 Rg7 25. Ne5+ Rf7 26. h6, sau 22...Re5 23. Rg5 f4 24. h6 etc.) **17. h5 ! g:h5 18. a8D ! N:a8 19. R:f5 Rf7 20. Nh4 Nf3 21. a7 Na8 22. Rg5 Nf3** (nu ajută 22...Re7 23. f5 Rd7 24. Rg6 Nd5 25. f6 Rc7 26. a8D şi 27. f7, sau 24...Ne4 25. Rg7) **23. f5** (nu duce la cîştig 23. R:h5 g3+ şi 24...g2) **23...Rg7 24. Ng3 Rf7 25. Ne5 ! Ne4** (dacă 25...Rf8, atunci 26. Rf6 h4 27. Nd6+ Rg8 28. Re7 sau 27... Re8 28. Rg7) **26.R:h5 ! g3 27. N:g3 Rf6 28. Rg4 ! N:f5+ 29. Rf4 !** şi pionul „a" se transformă în damă.

În poziţia din diagrama 786 albul obţine remiza în urma slăbirii forţate a pionilor adverşi: **1. Na4 ! c5** (dacă 1...Rg7, atunci 2. N:c6 Rf6 3. Re4

786

Albul la mutare face remiză

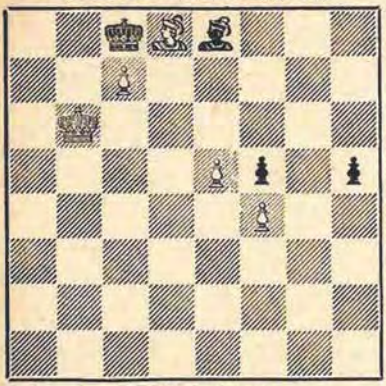
remiză, sau 1...e4+ 2. R:e4 d5+ 3. R:f4 Nc7+ 4. Rf5 c5 5. Nc6 d4 6. Re4 Rg7 7. Nd5 remiză) **2. Ne6 ! Rg7 3. Re4 Rf6 4. Na8 Re6 5. Nb7 Na5 6. Nd5+ Rf5 7. Ne6.** Această metodă de apărare este foarte des întîlnită în practica şahistă, chiar cînd numărul pionilor albi şi negri de pe tablă este altul.

Ca o completare la capitolul IX pot fi date următoarele exemple:

1. e6 Na4 2. Re5 h4 (altfel urmează Rc5-d6-e5) **3. N:h4 R:e7 4. Rd5 Ne2.** Aci partida s-a întrerupt şi juriul de arbitri al Campionatului sindical pe echipe al U.R.S.S. a acordat cîştigul albului, pe baza variantei: **5. Re5 Nd3 6. Rf6 Ne4** (după 6...Rd8 7. Rf7+ Rc7 8. e7 şi 6...Rd6 7. e7 Nb5 8. Rf7 negrul pierde nebunul) **7. Ne1 !** (greşit este 7. R:f5? din cauza 7...Rd6 8. e7

786 a

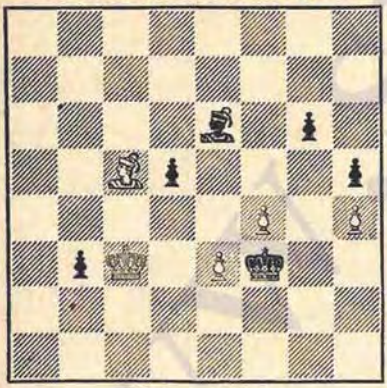
LISITÎN-HAVIN, Leningrad, 1947



Albul cîştigă

786 b

KOTOV-BOTVINNIK, Moscova, 1955



Negrul cîştigă

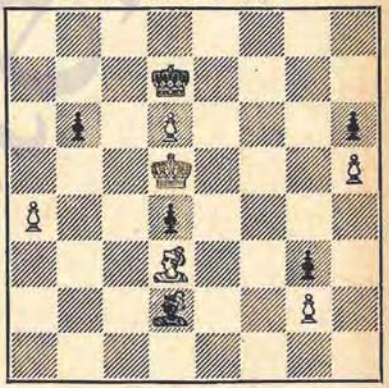
Rd7 remiză) **7...Nd3** (sau 7...Rd8 8. R:f5 Re7 9. Nb4+ Re8 10. Re5 şi 11. f5) **8. e7 Rd7 9. Rf7.**

1...g5 ! (începutul unei combinaţii interesante, în care se sacrifică doi pioni pentru ca pionul h5 să devină liber) **2. f:g5 d4+ ! 3. e:d4 Rg3 4. Na3 R:h4 5. Rd3 R:g5 6. Re4 h4 7. Rf3 Nd5+** albul cedează.

1. Nf5+ Rd8 2. Re6 Nf4 (sau 2...Na5 3. Nd3 Rc8 4. Nb5 Rd8 5. d7 d3 6. N:d3 Ne1 7. R:b6 R:d7 8. Nf5+ şi 9. a5) **3. R:b6 d3** (nu este mai bine nici 3...N:d6 4. a5 Nc7+ 5. Rb5 d3 din cauza 6. a6 ! d2 7. Ng4 d1D 8. N:d1 Rc8 9. Rc6) **4. a5 d2 5. Ng4 N:d6 6. a6** (mai tare decît 6. Rb7 Nc5 7. a6 Re7 8. a7 N:a7 9. R:a7 Rd6 10. Rb7 Re5 11. Rc6

786 c

LEIN-KAMENETKI, Vilnius, 1955



Albul cîştigă

Rf4 12. Nf3 Re3 13. Rd5 Rf2 14. Re5 d1D 15. N:d1 R:g2 16. Ng4 Rf2 17.Nh3, cum s-a jucat în partidă) **6...Nf4 7. a7 Ne3+ 8. Rb7 N:a7 9. R:a7 Re7 10. Nf3 Rd6 11. Rb6 Re5 12. Re5 Rf4 13. Rd4 Rf5 14. Rd3 Rf4 15. R:d2** cu cîştig uşor.

Capitolul X

FINALURI CU CAI ŞI PIONI

Lupta în finalurile de cai constituie una dintre paginile grele ale teoriei finalului. Lucrul acesta poate fi constatat chiar din analiza unor exemple simple.

Planul de apărare este de obicei legat de schimburi de pioni, cu scopul ca, la prima ocazie favorabilă, să se sacrifice calul pentru ultimul pion rămas adversarului. Un avantaj de doi pioni, de obicei, este suficient pentru cîştig. Avantajul de un pion se face mai simţit în finalurile cu mulţi pioni. Aci pionii de pe flancuri sînt mai primejdioşi decît cei centrali. Calul luptă cel mai greu împotriva pionului de pe coloana turnului, deoarece mobilitatea calului la marginea tablei se micşorează simţitor. Partea mai tare sacrifică adeseori calul, cu scopul de a îndepărta figurile adverse.

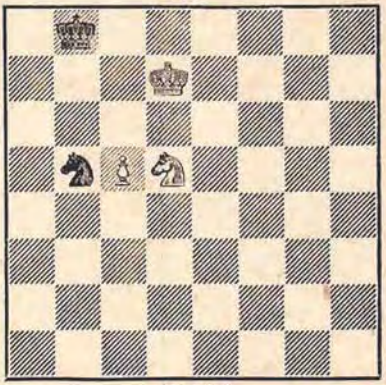
787
J. KLING şi B. HORWITZ, 1851

Albul la mutare cîştigă

CAL ŞI PION CONTRA CAL

În poziţia lui Kling şi Horwitz (diagrama 787) albul cîştigă datorită aşezării nefavorabile a regelui negru în colţ: **1. b6 Cb7 2. Ce6 !** (mutare indicată de Vasquez în 1889. Soluţia autorilor era următoarea: 2. Cd7 Cc5 3. Cf6 Ce6+ 4. Rc8 Cc5 5. Cd5 Ca6 6. Cc7+ C:c7 7. b7+ şi cîştigă) **2...Cc5** (la alte retrageri ale calului albul răspunde la fel) **3. Rc8 !** şi negrul n-are apărare împotriva **4. Ce7** mat, sau **4. b7+**. Dacă deplasăm poziţia lui Kling şi Horwitz spre dreapta, atunci lupta se termină remiză (diagrama 788): **1. e6 Ra7 ! 2. Ce7** (albul nu poate alunga calul negru de la controlul cîmpului c7 — la

788



Remiză

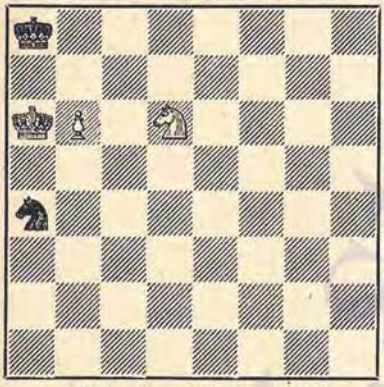
2. Cc3 negrul joacă simplu 2...C:c3 3. c7 Cd5 ! 4. c8D Cb6+) **2...Rb6 3. Cd5+ Ra7 4. Rd8 Cd4 5. e7 Ce6+** şi **6...C:e7.**

Dacă **2. Cf4**, atunci **2...Ra6 ! 3. Ce2** (3. Ce6 Rb6 4. Cd4 Cc7 şi 5. Ca6) **3...Ra5 4. Cd4 Cc3 5. Rd6** (5. Rc7 Ra6) **5...Rb6 6. e7 Ce4+ 7. Rd7 Cc5+.**

Vezi diagrama 789: **1. b7+ Rb8 2. Ce4 !** (după această mutare negrul se află în zugzwang) **2...Cb6** (dacă 2...Cb2,

789

I. RABINOVICI, „Endspiel", 1938



Albul la mutare ciştigă

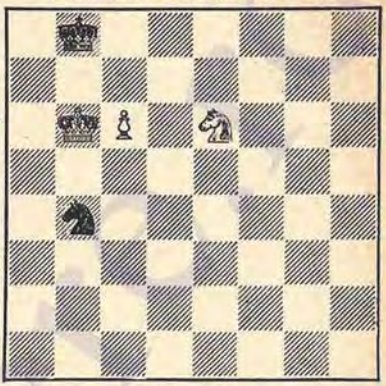
atunci 3. Cc5 şi 4. Cd7+ ; nu salvează nici 2...Rc7 din cauza 3. Ra7) **3. Cf6 ! Rc7 4. Cd5+ ! C:d5 5. Ra7.**

În poziţia din diagrama 790 negrul poate face remiză, deoarece are la dispoziţie, după **1. e7+ Re8 2. Cf4,** răspunsul **2...Ca6 !**

Să trecem acum la examinarea exemplelor în care regele părţii mai slabe nu stă în calea de înaintare a pionului (diagrama 791): **1. Cb4 Re5** (referitor la alte continuări, vezi varianta A) **2. Cd3+** (calul alb tinde spre cîmpul f8 pentru a îndepărta calul advers de la punctul b8) **2...Rd5** (nu merge 2...Rc6 din cauza 3. Ce5+ şi ciştigă ; la alte retrageri ale regelui negru albul joacă tot 3. Cf4) **3. Cf4+ Re6** (oricum ar juca

790

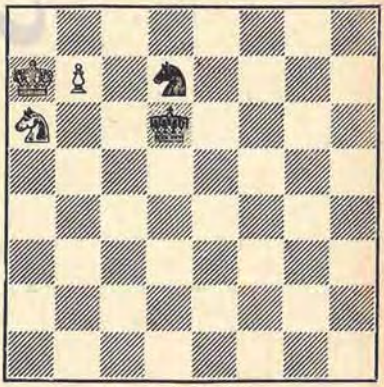
I. RABINOVICI, „Endspiel", 1938



Remiză

791

J. KLING, 1867



Albul ciştigă

negrul, el nu poate împiedica manevra Cf4-g6-f8) **4. Cg6 !** (vezi diagrama 792) **4...Rd5** (dacă 4...Rc7, atunci 5. Cf8 ! Cb8 6. Ce6+ şi ciştigă ; rău este de asemenea 4...Rd6? 5. Cf8 şi ciştigă, iar la 4...Rc5 decide 5. Cf8 ! Ce5 6. Ra8 ! Cc6 7. Ce6+ R-oriunde 8. Cd8 !) **5. Cf8 ! Ce5 6. Rb6 Ce6 7. Re7 !** (această mutare scurtează mult soluţia studiului. În

792

J. KLING, 1867

Albul ciştigă

793

R. RETI, 1929

Albul ciştigă

manualele de finaluri aci se dă următoarea variantă: 7. Cd7 Rd6 8. Ce5 Cb8 9. Ra7 Rc7 10. Cc4 Cc6+ 11. Ra8 Cb8 12. Cb6 Ca6 13. Cd5+ R-oriunde 14. Ra7 şi ciştigă) **7...Cb4** (dacă 7...Rc5, atunci 8. Cd7+ Rd5 9. Ce5 ! Cb4 10. Rb6 şi ciştigă, sau 8...Rb5 8. Ce5 Cb4 10. b8D+) **8. Cd7! Ce6** (nu ajută 8...Ca6+ 9. Rb6 !, sau 8...Rc4 9. Rd6 Ca6 10. Cc5 ! Cb8 11. Rc7) **9. Ce5 ! Cb4 10. Rb6** şi pionul se transformă în damă.

Varianta A: **1...Re7 2. Cd5+ Rd6 3. Cb6** şi ciştigă; sau **1...Re7 2. Cd5+ Re6 3. Cb6 Ce5 4. Ra8 Ce6 5. Ce4** urmat de **6. Ca5 !** sau **1...Re5 ! 2. Cd3+** şi se ajunge la variantele examinate mai sus, deoarece manevra calului Cd3-f4-g6-f8 nu poate fi împiedicată prin **2...Re4**, din cauza **3. Ce5+**.

Studiul lui Reti (diagrama 793) trebuie să fie cunoscut de orice şahist. Dacă la mutare este negrul, atunci albul ciştigă simplu: **1...Rb4** (prea simplu este 1...Ra4? 2. Cc3+ îndepărtînd calul de punctul a7) **2. Rb6 ! Rc4 3. Cc3 !** (din nou manevra de îndepărtare; compară cu mutarea 9. Ce5 ! în exemplul 791) **3...Cd6 4. Re7 Ce8+ 5. Re6.**

Însă în poziţia iniţială la mutare este albul şi, în consecinţă, el trebuie să treacă rîndul la mutare adversarului: **1. Ce5 ! Rb4** (scurtează soluţia 1...Cd6+ 2. Rc7 ! Cb5+ 3. Rc6 !, de exemplu: 3...Ca7+ 4. Rb7 Cb5 5. Ce4 !, sau 3...Rb4 4. Ce4 ! Ca7+ 5. Rb7 Cb5 6. Rb6 Rc4 7. Cc3 !) **2. Rb6 Cd6** (sau 2...Rc4 3. Ce4 Rb4 4. Cc3 ! Cd6 5. Rc7 Ce8+ 6. Rc6) **3. Ce4** (se poate juca şi 3. Rc6, de exemplu: 3...Cc8 4. Cd7 ! Ra5 5. Cb8 ! Ca7+ 6. Rb7 Cb5 7. Cc6+, sau 4...Ca7+ 5. Rb7 Cb5 6. Rb6 Cd6 7. Cb8 !, sau 3...Cb5 4. Cd7 şi 5. Cb8 ! cu ciştig, vezi mai jos soluţia lui Borisenko) **3...Ce8+** (dacă 3...Cb5, atunci 4. Cc3 !) **4. Re7 ! Rb5** (sau 4...Ra5 5. Cc5 ! Ca7 6. Rb7 Cb5 7. Ce4 ! şi negrul este la mutare !) **5. Rb7 Ra5 6. Ce5 Cd6+ 7. Re7 ! Cb5+ 8. Re6 Ca7+ 9. Rb7 Cb5 10. Ce4 !** şi la mutare este negrul.

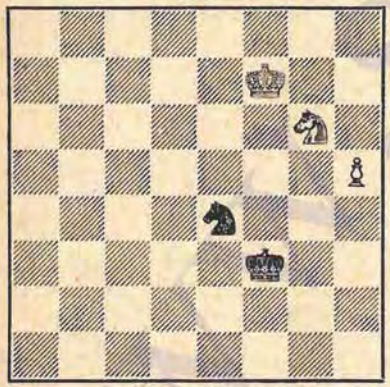
În afara soluţiei lui R. Reti, mai există o soluţie, indicată de B. Borisenko, **1. Ce5 ! Rb4 2. Cd7** (calul se îndreaptă spre b8. Soluţia lui Reti este 2. Rb6 etc.) **2...Cd6+** (sau 2...Ra5 3. Cb8, cu variantele 3...Cd6+ 4. Rc7 Cb5+ 5. Rc6 Cd4+ 6. Rb7 Cb5 7. Cc6+ Ra4 8. Cd4 Cd6+ 9. Rc7, sau 3...Rb4 4. Rb6 Cd6 5. Cc6+ Ra4 5. Ce7 Cb5 7. Cd5 Cd6 8. Cc3+ Rb4 9. Rc7, sau 3...Rb4 4. Rb6 Rc4 5. Cc6 Cd6 6. Ce7 Cb5 7. Cd5 Cd6

8. Rc6 Cb5 9. Cc7, sau 3...Rb4 4. Rb6 Ra4 5. Cc6 Cd6 6. Ce7 Cb5 7. Cd5, sau 2...Ra4 3. Cb8, sau 2...Rc4 3. Rb6 Rb4 4. Cb8 şi cîştigă) **3. Re6 Ce8** (dacă 3...Cb5, atunci 4. Rb6 şi 5. Cb8) **4. Cb8 Ra5** (sau 4...Ca7+ 5. Rb7 Cb5 6. Rb6, sau 4...Rc4 5. Rc7 Ca7 6. Rb7 Cb5 7. Rb6 şi cîştigă) **5. Re7 Ca7 6. Rb7 Cb5 7. Ce6+ Ra4 8. Rb6 Cd6 9. Ce7 Cb5 10. Cd5 Cd6 11. Ce3+ Rb4 12. Re7 Ce8+ 13. Re6** şi pionul se transformă în damă. Soluţia lui Borisenko are însemnătate independentă şi poate fi folosită atunci cînd se alege planul de joc şi în alte finaluri de acelaşi tip. De exemplu, în poziţia din diagrama 793 bis, decide **1. h6 Rg4 2. Rg7 Cg5 3. Ce7 !** şi calul alb ajunge pe importantul punct g8.

Toate metodele de luptă pe care le-am examinat sînt folosite larg nu numai în compoziţia de studii, ci şi în practică

793 bis

RESHEVSKY-ROSSOLIMO, Amsterdam, 1950



Albul cîştigă

(diagrama 794): **1. Ce3 g3 2. Cg2 Cf5 !** (limitînd mobilitatea calului alb şi pregătind aducerea regelui la f3) **3. Re4 Re4 4. Re3 Rf3 5. Ce1+ Re2 6. Cg2** (la 6. Cd3 ar fi urmat 6...Re3 7. Ce1 Ch4 8. Rc2 Re2 9. Cd3 Cg6 10. Cc1+ Re3 şi cîştigă) **6...Rf1 7. Cf4 Ce7 !** (amenînţînd 8...Cd5+ sau 8...Cg6) **8. Rd2 Cg6 ! 9. Ch3** (sau 9. Ce2 g2 10. Re3 Cf4 ! 11. Cg3+ Re1 şi cîştigă) **9...g2 10. Re3 Ce5 !** Albul a cedat deoarece n-are apărare împotriva Ce5-g4-f2, iar dacă 11. Rf4, atunci Ce5-d3+-f2.

794

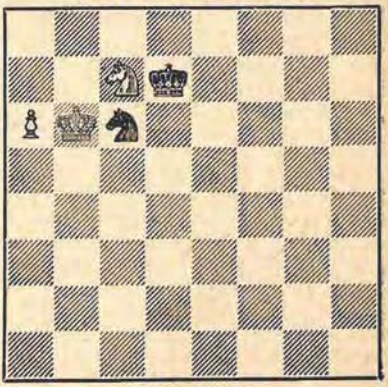
PETROV-ARONIN, Ceboksari, 1950

Negrul cîştigă

În partida Scheve—Estorch (diagrama 795) albul a cîştigat după **1. Cb5 Ce7** (singura mutare, altfel pionul se

795

SCHEVE-ESTORCH, 1905



Albul cîştigă

transformă forţat în damă) **2. Rb7 Ce6** (la 2...Cc8, cel mai tare este 3. Ca3 !, de exemplu: 3...Rd8 4. Cc4 ! Rd7 5. Cb6+ C:b6 6. R:b6 Rc8 7. a7 şi ciştigă, sau 3...Cd6+ 4. Rb8 Cc8 5.Cc4 Rd8 6. Rb7 şi ciştigă) **3. Cd4 ! Ca5+ 4. Rb8** (la ciştig ducea şi 4. Rb6) **4...Ce4 5. a7 Cb6 6. Rb7 Ca8 !** (ultima şansă ! Dacă 7. R:a8?, atunci 7...Rc7 ! remiză) **7. Ce6 !**

Se înţelege, nu totdeauna un pion în plus asigură ciştigul în finalurile de cai (diagrama 796): **1. Ce4 ! Cg4** (nu se poate juca 1...Cf1 din cauza 2. Cg5 f2 3. Ce4 ! şi 4. C:f2) **2. Rd2 Ce5** (nu merge nici 2...Cf6 din cauza 3. C:f6 f2 4. Cg4 !

796

BENKÖ-BRONSTEIN. Meciul Moscova-Budapesta, 1949

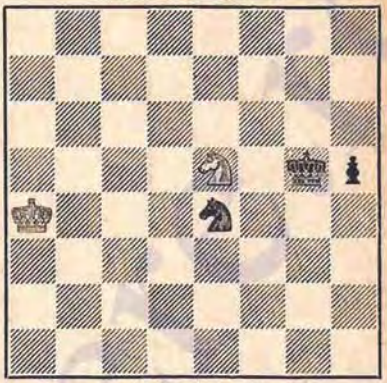
Remiză

f1D 5. Ce3+) **3. Re3 Ce4+ 4. Rd4 Ca3** (din nou nu dă nimic 4...Cd6 din cauza răspunsului 5. C:d6 !) **5. Rd3 Cb5 6. Rd2 Cd4 7. Rd3 Ce6** (ameninţînd 8...Cc5+ sau 8...Cg5) **8. Re3 ! Ce7** (la 8...Cc5 albul ar fi răspuns 9. Cf2) **9. Rd3 Cd5 10. Re2 Ce3+ 11. Re3 Cf5 12. Rd2 Cg3 13. Cf6 ! f2 14. Cg4.**

Merită atenţie, ca încheiere, un fragment din partida Botvinnik—Simaghin (diagrama 796 bis): 1...Cd2? 2. Rb4 Rf5 3. Rc3 ! Ce4+ 4. Rd4 Cg5 5. Cd3

796 bis

BOTVINNIK-SIMAGHIN. Al XXII-lea Campionat al U.R.S.S.



Negrul mută

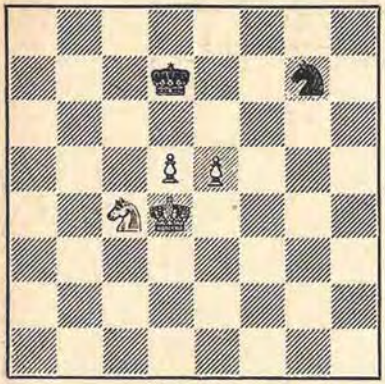
Rg4 6. Ce5+ Rg3 7. Cg6 Ce6+ 8. Re3 remiză. În loc de 1...Cd2? trebuia jucat 1...Rf5 ! 2. Cf3 Cg5 3. Ch4+ Re4 4. Rb3 Cf3 5. Cg2 Cd4+ 6. Rc3 Cf5 7. Rd2 Rf3 8. Ce1+ Rg3 9. Re2 h4, sau 4. Rb4 Cf3 5. Cg2 Cd4 6. Ch4 Cf5 7.Cg6 Ce7 8. Ch4 Rf4 9. Cg2+ Rg3 şi ciştigă.

CAL ŞI DOI PIONI CONTRA CAL

Realizarea avantajului a doi pioni nu prezintă mare greutate (diagrama 797) **1. Cb6+ Re7 2. Re5** (ameninţînd 3. e6 urmat de 4. d6+) **2...Cf5 3. d6+ Rd8 4. e6 Re8 5. Cd5 !** (dacă acum 5...Rd8, atunci 6. e7+ şi 7. Cf6+) **5...Cg7 6. Cf6+ Rf8 7. e7+ Rf7 8. e8D+ C:e8 9. C:e8 R:e8 10. Re6 Rd8 11. d7** şi albul ciştigă.

Numai în cazuri excepţionale doi pioni legaţi nu ciştigă. Un exemplu îl poate constitui poziţia din diagrama 802. În poziţia din diagrama 798 greutatea obţinerii ciştigului se explică prin poziţia nefavorabilă a pionului de pe coloana turnului — dacă negrul îşi sacrifică calul pentru pionul „b", atunci remiza este inevitabilă. De aceea trebuie jucat **1. Ce4 ! R:h7 2. Cd2 Rg7 3. Ce4 Cb1** (după 3...Cc2

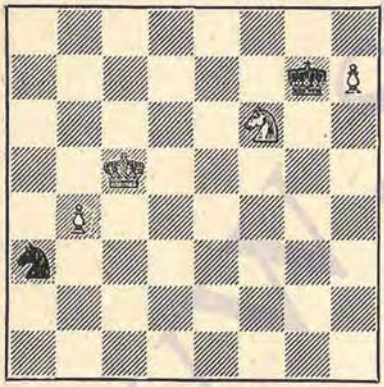
797



Albul cîştigă

798

R. FINE, „Basic Chess Endings", 1941



Albul cîştigă

4. b5 pionul nu poate fi oprit) **4. Rd4 !** (limitînd mobilitatea calului negru. Dacă direct 4. b5? atunci 4...Cc3 5. b6 Ca4+ remiză) **4...Rf7 5. b5** (în afara acestei continuări îndrăzneţe există şi una mult mai simplă: 5. Rd3 Re6 6. Rc2 Rd5 7. Ce3+ ! Re4 8. R:b1 şi cîştigă; este curios că Fine n-a găsit necesar să lămurească această problemă) **5...Re7 6. b6 Rd7 7. Re5 Ce3 8. Ce5+ Re8 9. Re6** şi negrul n-are apărare împotriva b6-b7+ şi Ce5-d7+.

CAL ŞI UNUL SAU DOI PIONI CONTRA CAL ŞI UN PION

În partida Afanasiev—Efimov (diagrama 799) albul a cîştigat datorită poziţiei mai bune a figurilor şi a faptului că pionul său liber era mai avansat:

799

AFANASIEV-EFIMOV. Al XIII-lea Campionat al Iakuţiei, 1952

Albul cîştigă

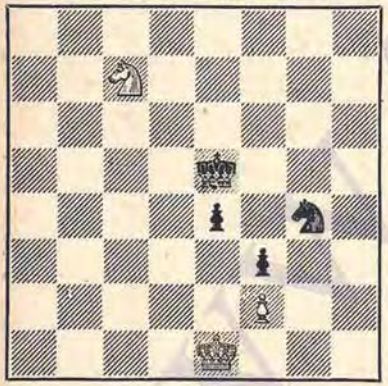
1...Rh4 (sau 1...Ca6 2. Cd7 ! Rh4 3. Re5 ! şi dacă 3...Cb4, atunci 4. Rd6 Ca6 5.Cc5 Cb8 6. Rc7 şi cîştigă. La mutarea a treia regele negru ar fi putut muta şi pe coloana „g", dar atunci ar fi urmat 4. Rd6 h5 5. Cc5 Cb8 ! 6. Rc7 h4 7. R:b8 h3. După aceasta, regele negru fiind la g3, albul ar fi jucat 8. Ra7 h2 9. b8D+ Rg2 10. Db2+ Rg1 11. Ce4 şi cîştigă; dacă regele negru ar fi stat la g4, atunci s-ar juca 8. Ra7 h2 9. Cd3 ! Rf3 10. b8D şi cîştigă, iar cu regele la g5 — cel mai exact este 8. Cd3 h2 9. Cf2 Rf4 10. Ra7 Rf3 11. b8D şi cîştigă) **2. Re6 Rg3** (dacă 2...Rg5, atunci 3. Rd6 cu variantele: 3...Rf5 4. Rc7 Ca6+ 5. Rb6 Cb8 6. Ra7

şi cîştigă, sau 3...h5 4. Rc7 şi cîştigă) **3. Rd6** (complică cîştigul. Corect era: 3. Cd7 ! trecînd în varianta care a fost examinată în comentariul de la prima mutare a negrului) **3...h5 4. Re7 h4 !** (sau 4...Ca6+ 5. Rb6 Cb8 6. Ra7 h4, ceea ce duce la continuarea din partidă) **5. R:b8 h3 6. Ra7 h2 7. b8D h1D 8. Cd3+ Rg2 9. Db2+ Rg3 10. De5+ Rg2 11. De4+ Rh2** (sau 11...Rg1 12. De1+ !, de exemplu: 12...Rg2 13. Cf4+ Rh2 14. Df2+ şi cîştigă, sau 12...Rh2 13. Dh4+ Rg2 14. Cf4+ etc.) **12. Dh4+ Rg2** (altfel 13. Df2 mat) **13. Cf4+ Rg1 14. De1+ Rh2 15. Df2+ Dg2 16. D:g2** mat.

Poziţia din diagrama 800 este luată dintr-o partidă Goldenov-Kan: **1...e3 !** (cea mai bună şansă) **2. f:e3 Re4 3. Rf1 C:e3+** (sau 3...R:e3 4. Cd5+) **4. Rf2 Cd1+** (sau 4...Cg4+ 5. Rg3 ! f2 6. Rg2

800

GOLDENOV-KAN, Moscova, 1946



Remiză

Re3 7. Cd5+ Re2 8. Cf4+ forţînd remiza) **5. Re1** ? (trebuia jucat 5. Rg3 f2 6. Rg2 Re3 7. Cd5+ Re2 8. Cf4+ remiză) **5...f2+ ! 6. Re2** (dacă 6. Rf1, atunci 6...Rf3 7. Cd5 Ce3+ 8. C:e3 R:e3 şi cîştigă) **6...Rf4 !** şi albul a cedat, deoarece la **7. Ce6+** sau **7. Cd5+** ar fi urmat **7...Rg3** cu cîştig uşor.

In partida Taimanov-Spasski (diagrama 801), la prima vedere poziţia albului este complet disperată. În realitate însă el are la dispoziţie o cale sigură

801

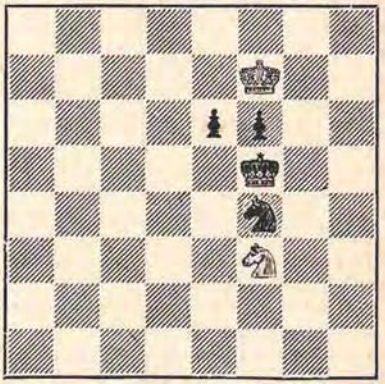
TAIMANOV-SPASSKI, Leningrad, 1952

Albul la mutare face remiză

de salvare: **1.Rg6 ! Cd5 2.Rf7 ! Rf5** (nu merge direct 2...C:f4 ? din cauza 3. R:f6 remiză) **3. Cg1 C:f4 ? 4. Cf3 !** (vezi diagrama 802) **4...e5** (dacă 4...Re4, atunci 5. Cd2+ Rd3 6. Cf1 cu variantele:

802

TAIMANOV-SPASSKI, Leningrad, 1952



Remiză

6...Re2 7. R:f6 ! R:f1 8. Re5 remiză, sau 6...f5 7. Rf6 ! Rd4 8. Cg3 Rd5 9. C:f5 remiză. Ca răspuns la 4...Rg4 urmează 5. Ch2+ Rh3 6. Cf1 cu variantele : 6...Rg2 7. R:f6 R:f1 8. Re5 remiză, sau 6...f5 7. Rf6 şi 8. Ce3 remiză. În sfîrşit, dacă 4...Ce2, atunci 5. Ch4+ Rg5 6. Cf3+ remiză, sau 4...Cg2 5. Cd4+ Re5 6. C:e6 remiză) **5. Ch4+ Rg5 6. Cf3+ Rf5 7. Ch4+ Rg4 8. R:f6 e4 9. Cf5** cu remiză clară.

În poziţia lui Horwitz (diagrama 803) albul ciştigă : **1. Cf4 !** (1. C:f8 — pat) **1...Ce6 2. Re4 Cf8 3. Rd5 ! Ce6 4. Rd6 ! Cf8 5. Re7 Ce6 6. Cb5 ! Cf8 7. Re8 !** (dacă

803

B. HORWITZ

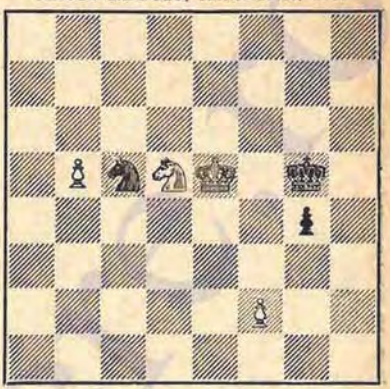
Albul la mutare ciştigă

acum 7...C:g6, atunci 8. Cf4 ! şi ciştigă) **7...Ce6** (sau 7...Cd7 8. C:g7 Cf6+ 9. Re7 Cd5+ 10. Rd6 şi ciştigă) **8. Cf6 ! g:f6** (la mat duce şi 8...Cc7+ 9. Rd7) **9. f8D+ C:f8 10. R:f8 f5 11. Rf7 f4 12. g7+** şi mat în două mutări.

În partida Mason-Reggio (diagrama 804) s-a jucat : **1. Cf6** (se poate juca foarte bine şi 1. Rd6 Ce4+ 2. Rc6) **1...Rh4** (cu scopul de a juca Rh4-h3-g2 :f2. Dacă 1...Cd3+, atunci 2. Rd4 C:f2 3. b6 g3 4. b7) **2. b6 ! Rh3** (nu 2...g3 ? 3. f:g3+ R:g3 4. Ce4+ şi ciştigă) **3. Rf5 ! Rg2 4. Ce4** (mai simplu era 4. C:g4 Rf3

804

MASON-REGGIO, Monte-Carlo, 1903



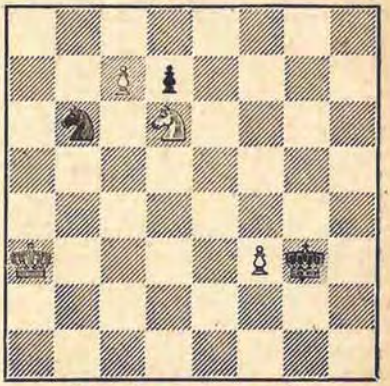
Albul la mutare ciştigă

5. Ce5+ ! şi dacă 5...R:f2, atunci 6. Cd3+) **4...Cd7 5. b7 Rf3 6. Cf6 Cb8 7. C:g4 Ca6 8. Cf6 R:f2 9. Re5 Re3 10. Rd5 Rd3 11. Cd7 Rc3 12. Re6.**

Interesant este studiul lui Halberstadt (diagrama 805) : **1. Rb2 !** (greşit este 1. Rb3 ? din cauza 1...R:f3 2. Rc2 Re2 şi regele negru obţine opoziţia ; dacă 2. Rb2, atunci 2...Re3 şi regele negru

805

V. HALBERSTADT



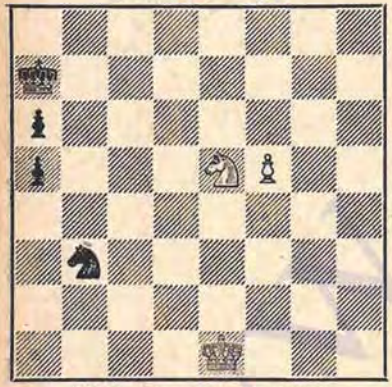
Albul la mutare ciştigă

ajunge la pionul c7, deoarece nu merge 3. Cc4+ din cauza 3...C:c4+) **1...R:f3 2. Re1 ! Rf4** (dacă 2...Re3?, atunci 3. Cc4+ şi cîştigă, iar după 2...Re2 3. Rc2 opoziţia o obţine albul, iar continuarea 3...Rf3 4. Rd3 Rf4 5. Rd4 permite regelui alb să se apropie de calul negru) **3. Re2 !** (nu 3. Rd2? Re5 ! remiză, deoarece nu se poate juca 4. Cc4+ din cauza 4...C:c4+) **3...Rg5 4. Rd3 Rf6 5. Rd4 Re6 6. Re5 Ca4+ 7. Rb5 Cc3+ 8. Ra5** şi cîştigă.

În studiul lui Jighis se foloseşte poziţia nefavorabilă a regelui negru (diagrama 806): **1. f6 ! Ce5** (dacă 1...Cd4, atunci 2. Cc6+ C:c6 3. f7 şi cîştigă) **2. f7 Ce6 3. Cd7 !** (izolînd regele la margina tablei, deoarece 3...Rb7 nu merge din cauza

806

S. JIGHIS, 1936
(sfîrşitul unui studiu)



Albul la mutare cîştigă

4. Cc5+) **3...a4 4. Rd2 a5 5. Rc3 a3 6. Rc2** (greşit este 6. Rb3 din cauza 6...Rb7 ! 7. Cc5+? C:c5+ şi cîştigă) **6...Ra8 7. Rb1 Ra7 8. Ra2 Ra8 9. R:a3 Ra7 10. Rb2** (nu merge 10. Ra4 din cauza 10...Rb7!) **10...a4** (sau 10...Ra8 11. Rc3 Ra7 12.Rc4 şi cîştigă) **11. Ra3 Ra8 12.Rb4 Ra7 13.Rc4 ! a3** (altfel 14.Rd5) **14.Rc3!** (nu 14.Rb3? Rb7! remiză) **14... Ra8 15. Rc2 Ra7 16. Rb1 Ra8 17. Ra2 Ra7 18.R:a3 Ra8 19.Rb4** şi albul cîştigă.

CAL ŞI DOI PIONI CONTRA CAL ŞI DOI SAU TREI PIONI

În partida Cigorin—Marshall (diagrama 807) albul joacă de fapt cu un pion în plus: **1. Re5 Ca4+** (sau 1...Cc8 2. b6 şi cîştigă) **2. Rd6** (cel mai exact) **2...Rg7** (dacă 2...Cb6, atunci decide 3. Rc7 Cc4 4. b6 C:b6 5. R:b6 Re7 6. Rc7

807

CIGORIN-MARSHALL, Karlsbad, 1907

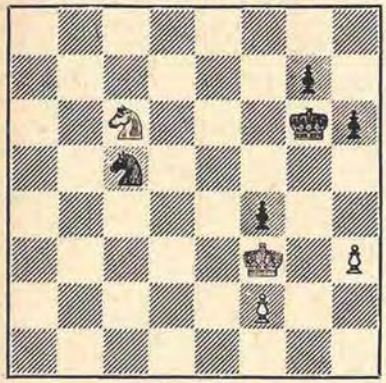
Albul la mutare cîştigă

Re6 7. Rd8 Rf5 8. Ch7) **3. Re6 Rf8 4. b6 C:b6 5. R:b6 Re7 6. Rc7 Rf8 7. Rd7 Rg7 8. Re7 Rh8 9. Ce8 Rg8 10. Rf6** şi negrul cedează.

În finalurile cu trei pioni contra doi, realizarea avantajului este foarte grea dacă toţi pionii sînt grupaţi în aceeaşi parte a tablei (diagrama 808): **1...Ce6 2. Rg2 !** (indicată de Fine). În partidă s-a jucat 2. Ce5+ Rf5 3.Cd3 g6 4. Ce1 Cd4+ 5. Rg2 Re4 6. Rf1 f3 7. Rg1 g5 8. Rh2 h5 9. Rg3 şi acum, în loc de 9...Cf5+ cum a jucat Steinitz, la cîştig ducea 9...Ce2+ 10. Rh2 h4 11. Cc2 Cf4 12. Ce3 Rd3) **2...Rf5 3. f3 ! g5** (sau 3...Rg5 4. Ce5 ! Rh4 5. Cg6+ ! şi regele negru nu reuşeşte să ocupe punctul h4, ceea ce ar fi dus la pierdere pentru alb — vezi diagrama 809) **4. Rf2 Ce5 5. Ce7+ Re6 6. Cc6 ! Rd5 7. Ce7+ Re4 8. Cf5 h5**

808

ANDERSEN-STEINITZ, meci, 1866



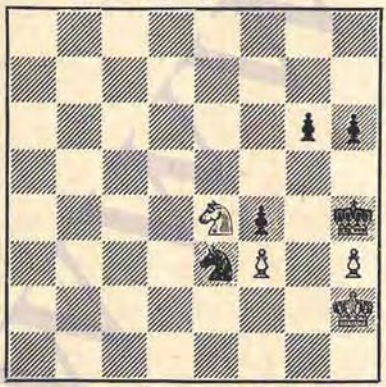
Remiză

9. Cg7 h4 10. Re2 Rd5 11. Cf5 și negrul nu poate ciștiga.

Poziția din partida Fine—Najdorf (diagrama 809) amintește exemplul precedent, cu deosebirea că regele negru reușește să ocupe cîmpul h4: **1...Ce2** (cu amenințarea 2...Ce1 3. Cd2 h5 și albul se află în zugzwang) **2. Rg2 Ce1+ ! 3. Rf2 R:h3 !** (decisiv) **4. R:e1 Rg2 5. Re2**

809

FINE-NAJDORF, meci, 1949



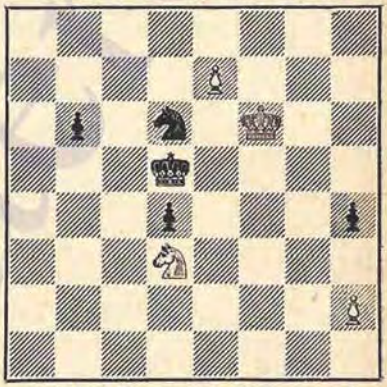
Negrul la mutare ciștigă

h5 6. Cg5 h4 7. Ce6 (ultima încercare) **7...g5 !** și albul a cedat, deoarece **8. C:g5 h3 9. C:h3 R:h3 10. Rd3 Rg2 11. Re4 Rg3**, sau **9. Ce4 h2 10. Cf2 h1D 11. C:h1 R:h1 12. Rd3 Rg2**, duce la o poziție teoretic pierdută.

În partida Pachman—Flohr (diagrama 810) negrul are avantaj material, dar albul are un pion liber departe avansat. Marele maestru Smislov a demonstrat că albul ar fi putut face remiză prin **1. Cb4+ !**, de exemplu : **1...Re4 2. Re6**

810

PACHMAN-FLOHR, Stockholm, 1948



Albul la mutare face remiză

Ce8 3. Rf7 Cd6+ (3...Cc7 ? 4. Ca6 ! și ciștigă) **4. Re6 Cf5 5. e8C ! d3 6. Cf6+ Rd4 7.Ce6+ !** (numai așa !) **7...Re5 8.R:f5 R:e6 9. Ce4 Rd5 10. Rf4 Rd4 11. Cd2 b5 12. Cf3+ Rc3 13. Re3 b4 14. Cd2** remiză.

Negrul ar fi putut juca **1...Re4**, după care ar fi urmat **2. Re6 Ce8 3. Rf7 R:b4** (3...Cc7 ? 4. Ca6 ! Cb5 5. Re6 și ciștigă) **4. R:e8 d3 5. Rf7 d2 6. e8D d1D 7. De4+** remiză. Dacă **1...Re5**, albul ar fi jucat **2. Re6 Ce8 3. Rf7 Cd6+ 4. Re6**, sau **2...b5 3. Ca6+ Re6 4. Cb4+** remiză.

În loc de aceasta, în partidă s-a jucat **1. Cf4+ ? Re4 2. Re6** (dacă 2. Ch5, atunci 2...d3 3. Re6 d2 4. Cf6+ Rf3 5. R:d6 d1D+ 6. Re6 De2+ 7. Rf7 b5 8. Cd5

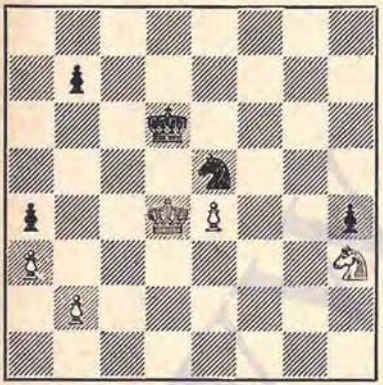
h3 9. e8D D:e8+ 10. R:e8 Rg2 şi ciştigă, sau 6. Rc6 Da4+ ! 7. Rb7 ! h3 8. e8D D:e8 9. C:e8 b5 şi ciştigă ; dacă 6. Cd5, atunci 6...De2 7. Rd7 b5 sau 7...Db5+ cu ciştig) **2...Cf5 ! 3. Cd5** (nu merge 3. e8C din cauza 3...R:f4 sau 3. e8D Cg7+ şi 4...C:e8) **3...C:e7 ! 4. Cf6+** (sau 4. C:e7 d3) **4...Rf3 5. P:e7 d3 6. Cd5 d2** şi albul a cedat.

FINALURI DE CAI CU MAI MULŢI PIONI

În finalurile de cai pionii liberi depărtaţi au o mare însemnătate (diagrama 811) : **1...b6 !** (trebuie trecut rîndul la mutare adversarului. Dacă imediat 1...b5, atunci 2. Cf4 Cc6+ 3. Rd3 Rc5 4. Ce6+ Rd6 5. Cf4 şi regele negru nu-şi poate

811

EM. LASKER-NIMZOVICI, Zürich, 1934



Negrul ciştigă

întări poziţia. Acum regele alb este alungat din centrul tablei) **2. Cf4 b5 3. Ch3** (dacă 3. Rc3, atunci 3...Cg6 ! 4. Ch3 Rc5 etc.) **3...Ce6+ 4. Re3 Rc5 5. Rd3 b4 6. a:b4+ R:b4 7. Re2 Cd4+ 8. Rb1** (sau 8. Rd3 Ce6 9. Rc2 Rc4 !) **8...Ce6 9. Ra2** (sau 9. Rc2 Rc4) **9...Re4 10. Ra3 Rd4 11. R:a4 R:e4 12. b4 Rf3 13. b5 Rg2** şi albul a cedat.

Interesant este finalul partidei Tartakower—Botvinnik (diagrama 812). Negrul ciştigă după **1. a4 Cd2 ! 2. a5 h4 3. a6 g3 4. f:g3 h:g3 5. a7 g2+ 6. Rh2 Cf3+ 7. R:h3 g1D 8. a8D Dh2+ 9. Rg4**

812

TARTAKOWER-BOTVINNIK, Groningen, 1946

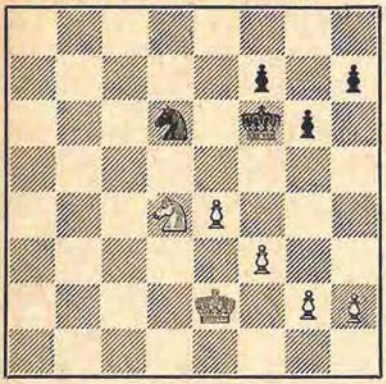
Negrul ciştigă

Ce5+ 10. Rf5 Df2+ 11. Re4 Df3+ 12. Rd4 Dd3 mat, sau **4.a7 g:f2 5.Ce4+ C:e4 6.a8D f1D+ 7.Rh2 Dg2+ 8. D:g2 h:g2 9. R:g2 Ce5 10. Rh3 Cg6.** În partidă s-a jucat **1. Ce4+ Rd5 2. Ce3+ Re4 3. a4** (dacă 3. b4, Botvinnik recomandă 3...Cd4 ! şi albul n-are apărare împotriva Re4-f3:f2) **3...Rd3 !** (acum nu merge 3...Cd4 4. a5 Rf3 5. a6 R:f2 6. a7 g3 7. a8D) **4. Cd5** (sau 4. a5 Re2 5. a6 R:f2 6. Cf5 h4 7. C:h4 C:h4 8. a7 g3 9.a8D g2+) **4...Re2 5.Cf4+ R:f2 6.C:h3+** (sau 6. C:h5 g3 7. C:g3 R:g3 8. a5 h2 şi mat în trei mutări) **6...Rf1 7. Cf4 g3 8. Cg2 Bf2 9. a5 h4 10. Cf4 Rf1 11. Cg2 h3 12. Ce3+ Rf2 13. Cg4+ Re2** şi ciştigă.

În lupta a patru pioni contra trei, partea mai tare îşi realizează relativ mai uşor avantajul decît atunci cînd numărul pionilor este mai mic (diagrama 813) : **1. g3 Re5 2. Ce6+ Re6 3. Re3 f5** (referitor la alte continuări, vezi variantele A şi B) **4. Cd4+ !** (se poate

813

R. FINE, „Basic Chess Endings", 1941



Albul cîştigă

juca şi 4. e5) **4... Rf6** (dacă 4...Re7, atunci 5. e5 !) **5. e:f5 g:f5 6. Rf4 Rg6** (sau 6...h6 7. h3 ! h5 8. h4) **7. Re5 Cf7+ 8. Re6 Cd8+ 9. Re7 Cb7 10. f4 Ce5 11. Cf3 Ce4** (sau 11...Rh5 12. Ce5 !) **12. Ce5+ Rg7 13. Re6** şi albul cîştigă. Mai trebuie observat că după **1. g3 Re5 2. Ce6+ Re6 3. Re3 f5 4. Cd4+ Rf6 5. e:f5 g:f5 6. Rf4 h6 7. h3 ! h5 8. h4 Rg6 9. Re5 Cf7+ 10. Re6 Cd8+ 11. Re7 Cb7** trebuie jucat **12. Ce6 !** şi **13. Cf4+** şi nu **12. f4**.

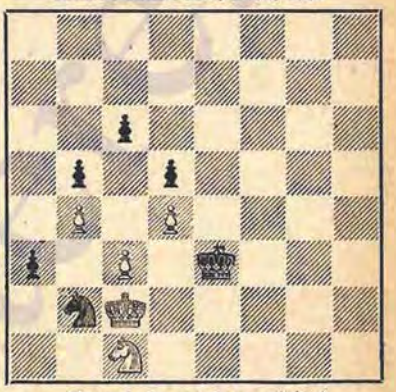
Varianta A: **3...g5 4. Cd4+ Rf6 5. f4 g:f4+ 6. g:f4 Ce4+ 7. Rf2 ! Rg7 8. e5 Rg6 9. Re2 Cb2 10. Rf3 Ce4 11. Re4 Cd2+ 12. Rd5 Cf1 13. f5+ Rg5 14. e6 f:e6+ 15. R:e6 C:h2 16. f6** şi pionul se transformă în damă.

Varianta B: **3...Rd7 4. Cd4 f6 5. f4 Re7 6. h4 Cf7 7. g4 Rd7 8. Rd3 Re7 9. Re4 Rd6 10. g5 f:g5 11. h:g5 Re7** (dacă 11...h6, atunci 12.e5+ Re7 13.g:h6 C:h6 14. Rd5 Cg4 15. Cc6+ Re8 16. Re6 Ce3 17. Cb4 Cg2 18. Cd5 şi albul cîştigă pionul g6, sau 15...Rd7 16. e6+ Re8 17. Rd6 Cf6 18. Cb4 Ce4+ 19. Re5 Cf2 20. Cd5 Cg4+ 21. Rd6 şi cîştigă) **12. Rd5 Cb8 13. e5 Cf7 14. Ce6+ Re8 15. e6 Cb8 16. Re5 Rf8 17. Rf6** şi cîştigă.

În partida Marco—Maroczy (diagrama 814) negrul cîştigă. Treptat regele alb este izolat de pionii săi : **1...Cd3 ! 2. Cb3** (dacă 2. Ca2, atunci 2...Re2 3. Rb3 Rd2 4. R:a3 Rc2 şi cîştigă, sau 2. C:d3 a2 3. Rb2 R:d3 etc.) **2...Ce1+ 3. Rd1 Rd3 ! 4. R:e1 R:c3 5. Ca1** (cea mai bună şansă practică. După 5. Cc1 decide atît

814

MARCO-MAROCZY, Paris, 1900



Negrul la mutare cîştigă

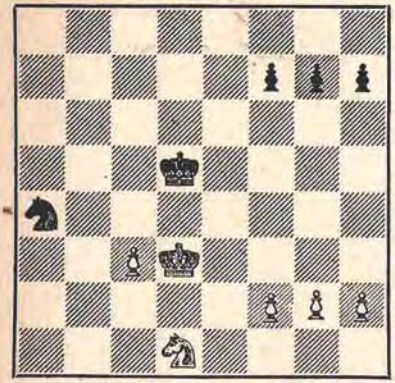
5...Rb2, cît şi 5...R:d4) **5...R:d4** (albul spera la 5...Rb2 6. Rd1 R:a1 7. Rc1 Ra2 8. Rc2) **6. Ce2+ Re3 7. Rd1** (Sau 7. C:a3 Rb2) **7... a2 8. Re1 d4 9. Ca1 d3 10. Ce2 e5 !** şi albul a cedat.

Calul este puţin util în lupta pe două flancuri (diagrama 815) : **1. Ce3+ Re5 2. Cf5 g6 3. Ch6 f5 4. Cf7 Rd5 5. Cg5 Ce5+ 6. Re3 h6 7. Cf3 g5 8. g3 Ce4 9. Cd4 ! C:c3** (dacă 9...Re5, atunci 10. f4+ g:f4+ 11. g:f4+ Rf6 12. c4) **10. C:f5 h5 11. f4 !** (aceasta este mai tare decît 11.Cg7, cum s-a jucat în partidă) **11...g4** (sau 11...g:f4+ 12. R:f4 Ce4 13.h4 Cf6 14. Cg7 şi cîştigă) **12. Cg7 Rd6** (la 12...h4 urmează simplu 13. g:h4) **13. C:h5 Re6 14. Cg7+ Rf6 15. Ce8+ Re7 16. Cc7 Rd6 17. Ca6** şi cîştigă.

Merită să fie analizată partida Reshevsky—Rellstab (diagrama 816) : **1... Rg6 2. Cd2 Ce5** (împiedicînd mutarea

815

KERES-RESHEVSKY, Moscova, 1939



Albul la mutare cîştigă

816

RESHEVSKY-RELLSTAB, Kemeri, 1937

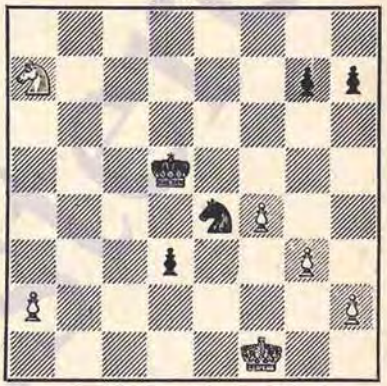
Negrul la mutare cîştigă

3. Cc4) **3. Rd4 Cb7 4. Rd5 Rg5** (în timp ce regele alb urmăreşte calul, regele negru a ocupat pe flancul regelui o poziţie foarte ameninţătoare) **5. Re6 Cd8+ 6. Rd7 Rh4!** (un răspuns excelent) **7. R:d8 R:h3 8. Re7 h5 9. Rf7 h4! 10. R:g7 Rg3** (mai bine era, desigur, Rg2) **11. Rf6** (sau 11. Ce4+ R:f3 12. Cg5+ Rg2 13. Rf6 a4! şi cîştigă) **11...h3 12. Cf1+ Rf2 13. Ch2 a4! 14. b:a4 b3 15. f4 b2** şi albul a cedat.

Următorul exemplu (diagrama 817) subliniază importanţa centralizării figurilor şi a gradului de înaintare a pionilor : **1...Ce3!** (după 1...Rd4 albul se poate apăra cu 2. Cb5+) **2. Re1 Rd4** (cu ameninţarea 3...Re3) **3. Rd2 Ce4+ 4. Re1** (singura apărare. Altfel urmează 4...Re3 şi cîştigă) **4...Cd6!** (o mutare foarte

817

BARCZA-SIMAGHIN. Meciul Moscova-Budapesta, 1949



Negrul la mutare cîştigă

fină! Pentru negru este important să nu permită accesul regelui la b5 ; dacă de exemplu 4...d2+, atunci 5. Rc2 Re3 6. Cb5 ! Re2 7. Cd4+, sau 4...Re3 5. Cb5 !) **5. Rd2** (sau 5. Cc6+ Rc3 ! 6. Ce7 d2+ 7. Rd1 Ce4 8. Cd5+ Rc4 ! 9. Ce3+ Rd3 şi mat la mutarea următoare) **5...Ce4+ 6. Re1 d2+ 7. Re2 Re3 8. Cb5 Ca3+ !** şi albul a cedat.

În partida Nimzovici—Sämisch (diagrama 818) cauza înfrîngerii negrului a fost pionul c4, care n-a putut fi apărat la timp de rege : **1. Rf3 Rf7 2. Ce3! Cd4+ 3. Re4 Cb3 4. Rd5 Cd2 5. h3** (împiedicînd mutarea 5...Cf3) **5...f5 6. Cd1** (cu scopul de a juca Cd1-e3:c4) **6...Rf6** (după 6...f4 negrul pierde pionul „f") **7. Ce3 Ce4 8. C:c4 C:f2 9. b4 Re7 10. b5**

818

NIMZOVICI-SĂMISCH, Copenhaga, 1923

Albul la mutare cîştigă

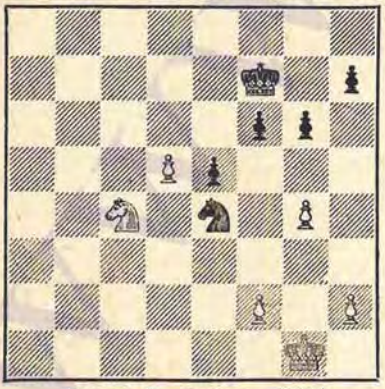
Rd7 11. b6 Ce4 12. Ce5+ Re8 13. Re6 Cf6 14. Cd3 ! (cu ameninţarea 15. Cc5 şi 16.b7+) **14...Cd7 15.b7+ ! Rd8 16.Rd6 Cb8 17.Cb4 Cd7** (se ameninţase 18.Cc6+) **18. Ce6+ Re8 19. Re7** şi negrul a cedat deoarece n-are apărare împotriva **20.Ce5!**

Sfîrşitul partidei Cernikov—Cehover (diagrama 819) aminteşte în oarecare măsură prin caracterul luptei exemplul precedent. Aci este slab pionul d5 ; după cîştigarea lui negrul conduce foarte fin un final dificil cu patru pioni contra trei : **1...Cc3 2. d6 Ce4 !** (nu 2...Re6 ? 3. g5 !) **3. f3 Cg5 4. Rf2 Re6 5. Re3 Cf7 6. d7 R:d7 7. Cd2 Cd6 8. Cb3 Re6 9. Cd2 Rd5 10. Rd3 f5 11. g:f5 g:f5 12. Cf1** (albul nu poate împiedica formarea unui pion liber. Dacă, de exemplu, 12. Re3, atunci 12...Cc4+ şi cîştigă) **12...e4+ 13. f:e4+ f:e4+ 14. Re3 Re5 15. Cd2 Cf5+ 16. Re2 e3 ! 17. Cf3+ Rf4 18. Ce1 Re4 19. Rf1 Cd4 20. Rg2 Ce2** (calul trece pe cîmpul f4) **21. Cf3** (sau 21. Rf1 Cf4 22. Rg1 Cd3 23. Cg2 e2 şi cîştigă) **21...Rd3 !** (mai rău este 21...Cf4+ 22. Rg3 şi survine primejdia pătrunderii regelui la pionul h7) **22. Ce5+ Rd4 23. Cf3+ Re3 24. Ce5 Cf4+ 25. Rf3 e2 26. Rf2 Cd3+ 27. C:d3** (mai multe şanse dădea 27. R:e2, de exemplu : 27...C:e5 28. Re3 Cg6 29. Re4 Rd2 30. Rf5 Re3 31. Rg5 Rf3 32. h4 ; dar şi aci negrul cîştigă : 32...Rg3 33. h5 Cf8 34. h6 Rh3 35. Rh5 Cd7 ! 36. Rg5 Rg3 37. Rf5 Rh4 38. Re6 Rg5 ! 39. R:d7 R:h6 etc.) **27...R:d3 28. Re1 Re3** şi albul cedează.

Pionul în plus a asigurat victoria marelui maestru Ragozin în partida cu Pinkus (diagrama 820) : **1. Rf3 ! Ce7**

819

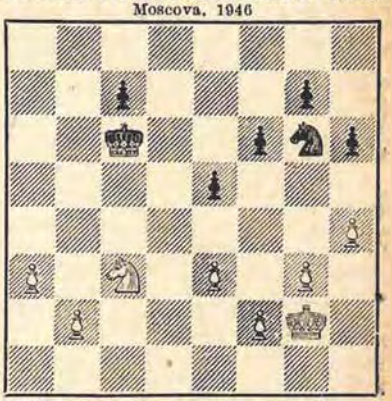
CERNIKOV-CEHOVER, Leningrad, 1948



Negrul la mutare cîştigă

820

RAGOZIN-PINKUS. Meciul U.R.S.S. – S.U.A. Moscova, 1946



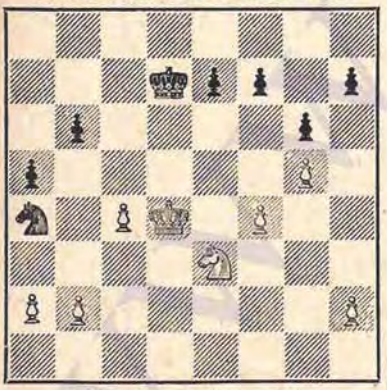
Albul la mutare cîştigă

2. Re4 Re5 (dacă 2...g6, atunci 3. b4) **3. h5 !** (fixînd pionii negrului) **3...e6 4. a4 Rb4 5. f3** (o întîrziere care nu era necesară — mai bine era direct 5. f4) **5...Ra5** (după 5...Rb3, din cauza inexactităţii de la mutarea precedentă, albul ar fi trebuit să joace 6. Rd3 şi dacă 6...R:b2, atunci 7. Rc4. Este îndoielnic dacă este mai bună continuarea recomandată de Ragozin — 6. a5, din cauza 6...R:b2 7. a6 Cc8 8. Ca4+ Rb3 9. Cc5 Rc4 cu ameninţarea 10...Cd6 mat) **6. f4 e:f4 7. R:f4 Rb4 8. e4 Ra5** (acum 8...Rb3 se parează prin 9.e5 f :e5+ 10. R:e5 R:b2 11. Ce4 Rb3 12. a5 Rb4 13. a6 Cc8 14. Cd6 Ca7 15. Cf5 şi albul trebuie să cîştige) **9. e5 g5+** (după 9...f:e5+ 10. R:e5 poziţia albului este fără speranţă) **10. Re4 f5+ 11. Rd4 f4** (sau 11...Rb4 12. e6 ! şi 13. Re5) **12. g:f4 g:f4 13. Re4 f3 14. R:f3 Cf5 15. Rg4 Cg7** (la 15...Cd4 Ragozin avea intenţia să răspundă 16. Ce2 ! Ce6 17. Rf5 şi cîştigă) **16. b3 Rb4 17. Ce4 c5 18. Cd6 R:b3 19. a5 c4 20. a6 c3 21. Cb5** şi negrul a cedat.

Poziţia din diagrama 821 este luată dintr-o partidă Keres—Rabinovici. Datorită avantajului poziţional albul cîştigă un pion : **1. b3 Ce3 2. Cd5 Rd6** (dacă 2...Rc6, atunci 3. C:e7+ ; negrul n-are altă posibilitate de a apăra pionul înapoiat de la b6) **3. C:b6 Ce6+ 4. Re3 Cc7 5. Ce8+ ?** (o îndrăzneală inutilă ; corect era 5. a3) **5...Rd7 6. Ca7 f6 7. g:f6 !** (cel mai bun răspuns. Keres a jucat 7. h4 f:g5 8. h:g5 e5 9. f:e5, ceea ce a dat negrului mari şanse de remiză) **7...e:f6 8. Cb5 Ce6** (sau 8...C:b5 9. c:b5 Rd6 10. Rd4 Re6 11. Rc5 Rd7 12. Rd5 şi cîştigă) **9. a3 Ce5 10. Cd4 g5 11. f:g5 ! f:g5 12. b4 a:b4 13. a:b4 Ca6 14. Ce2 h5 15. Re4 Re6 16. Rd4 g4 17. b5 Ce7 18. Ce3** cu cîştig uşor.

821

KERES-RABINOVICI. Moscova, 1939

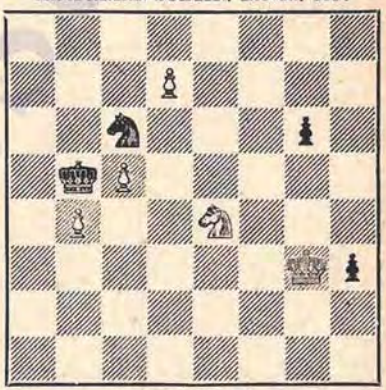


Albul la mutare cîştigă

Încheiem acest capitol cu încă un exemplu interesant (diagrama 821 bis) : **1. Cd6+ R:b4 2. Cb7 Rb5 3. R:h3 Ra6 4. Cd6 Ra7 5. Rh4 !** (în partidă s-a jucat

821 bis

KASPARIAN-SUETIN. Erevan, 1954



Albul cîştigă

5. Cf7 ? Rb7 6. Ce5 Cd8 7. C:g6 Rc6 remiză) **5...Rb8 6. Ce8 Rb7 7. Rg5 Cd8 8. Rf6 Re6 9. Re7 Cb7 10. Cd6** şi albul cîştigă.

Capitolul XI

FINALURI CU DAME ŞI PIONI

Rezultatul luptei în finalurile de dame depinde nu atît de numărul pionilor, cît de gradul lor de avansare (vezi, de exemplu, diagrama 824).

Realizarea unui avantaj de un pion se izbeşte de obicei de greutăţi apreciabile. Un avantaj de doi pioni asigură, în majoritatea cazurilor, cîştigul.

În cursul realizării avantajului material trebuie să se ţină seama de poziţia regelui advers, ceea ce permite uneori să se pareze ameninţarea şahului etern — ca răspuns la un şah se poate da un contraşah, sau se poate lega dama adversă, forţînd schimbul şi trecerea într-un final uşor cîştigat.

DAMĂ ŞI PION CONTRA DAMĂ

În lupta damei cu un pion contra damei uneori este posibilă sacrificarea pionului (diagrama 822): **1. Dd5 ! Dg6+** (după 1...D:b4+ 2. Rf3 survine poziţia din diagrama 116. Dacă însă 1...Dg3, atunci 2. Rf5+ ! cu schimbul forţat al damelor, de exemplu: 2...Rg1 3. Dd4+ Rh1 4. De4+ Rg1 5. Dg4) **2. Rf4+ Rh2 3. De5 ! Dd3** (singura apărare. Nu merge 3...Dh6+ din cauza 4. Rf3+ şi mat în cîteva mutări. La schimbul damelor duce 3...Dc6 4. De2+ Rg1 5. De1+, sau 3...Df7+ 4. Rg4+ Rg1 5. Dg3+, sau 3...Dg8 4. Dh5+ Rg2 5. Dg4+ şi cîştigă) **4. b5 !** şi albul a cîştigat, deoarece negrul n-are apărare împotriva ameninţării înaintării pionului. Poziţia finală este fixată în diagrama 823. Trebuie remarcat că după **4...Dg3+ 5. Re4 ! Rh1** nu merge **6. D:g3** din cauza patului: cîştigul se obţine prin **6. Dh5+ !** urmat de schimbul damelor.

822

NEUMANN-N. N., Viena, 1887

Albul la mutare cîştigă

Pentru înţelegerea deplină a finalurilor de dame trebuie cunoscute toate particularităţile poziţiilor teoretice din diagramele 824—840. În exemplul 824 albul are la dispoziţie o cale simplă de cîştig datorită poziţiei nefavorabile a regelui negru: **1. Rh7 ! Dh1+** (un şah necesar, deoarece legarea orizontală prin 1...Dd7 se parează printr-un şah al damei albe: 2. Dg7+ !) **2. Dh6 ! De4+** (nimic nu schimbă 2...Db1+) **3. Rh8 ! De5+ 4. Dg7.**

Poziţia din diagrama 825 se deosebeşte de exemplul 824 numai prin poziţia

823

NEUMANN-N. N., Viena, 1887

Albul cîştigă

824

Albul la mutare cîştigă

regelui : **1. Rh7 ! Dh1+** (legarea pe orizontală nu-şi atinge scopul, de exemplu : 1...Dd7 2. De4+ ! R-oriunde 3. Rg8 ! şi negrul' n-are apărare, iar 1...Db7 2. Db1+ duce la pierderea damei: Dacă 1...Dd8, atunci 2. De4+ Ra3 3. Df3+ şi 4. f8D, sau 2...Ra5 3. Df5+) **2. Rg7 ! Da1+ 3. Rg8 ! Da2** (vezi diagrama 826). Acum, datorită poziţiei nefavorabile a damei negre, decide fie **4. De6 !** fie,

825

Albul la mutare cîştigă

4. Db6+ Rc3 (negrul pierde din cauza aducerii regelui său pe cîmpul c3) **5. Rg7 ! Dg2+ 6. Dg6 Db7 7. Rg8 Dd5**

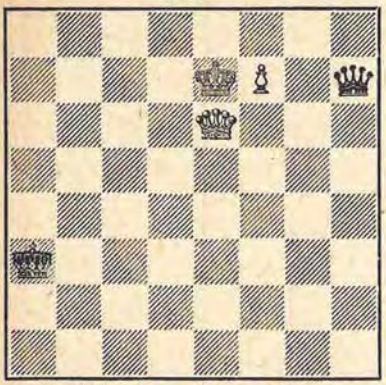
826

Albul la mutare cîştigă

(nu merge 7...Db3 din cauza 8. Dg3+ cu schimbul damelor) şi survine poziţia din diagrama 824.

În poziţia din diagrama 827 cîştigul se obţine prin **1. Dg4 !** (prin această mutare se ia damei negre cîmpul h5) **1...R-oriunde 2. Re8** şi albul cîştigă

827



Albul la mutare cîştigă

deoarece pionul nu poate fi legat pe diagonală.

În poziţia următoare (diagrama 828) decide nu numai **1. Db1+ R-oriunde 2. Rg8,** ci şi **1. Df5 Ra3** (dacă 1...Dg1+, atunci 2. Rh6 şi schimbul damelor nu poate fi evitat, de exemplu: 2...Db6+ 3. Rh5 ! şi cîştigă, sau 2...Dh2+ 3. Rg5 Dd2+ 4. Df4+ şi cîştigă, sau, în sfîrşit, 2...Dc1+ 3. Rh5 Dh1+ 4. Rg5 Dg1+ 5. Dg4+ şi cîştigă. La un rezultat similar

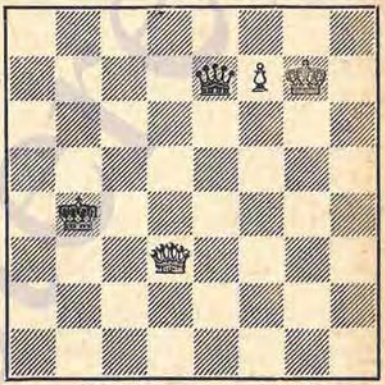
828

Albul la mutare cîştigă

duce 1...Dd4+ 2. Rh7 Dh4+ 3. Rg6 ! sau 2...Da7 3. Dg4+ ! şi 4. Dg7) **2. Df3+ Rb4** (sau 2...Rb2 3. Dg2+ şi 4. Rg8) **3. Rh6 Db6+ 4. Rb7 ! Da7** (dacă 4...Dc7, atunci 5. Dg4+ şi 6. Rg8) **5. Dg4+ R-oriunde 6. Dg7 !**

În exemplul 829 albul cîştigă prin **1. Df5 !** (cu ameninţarea 2. Rg8) **1...Da7** (sau 1...Dc7 2. Dg4+ ! şi 3. Rg8) **2. Db1+ R-oriunde 3. Rg8.** Se poate juca şi **2. Rh7,**

829

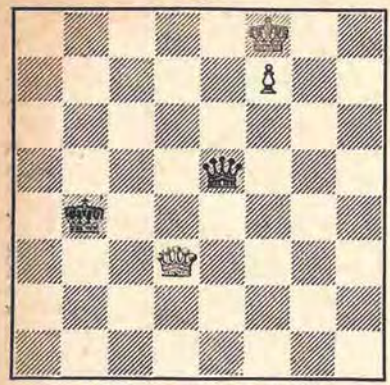


Albul la mutare cîştigă

după care se ameninţă **3. Dg4+** şi **4. Dg7,** iar la **2...Rb3** urmează **3. Df3+ Re2 4. Dg2+** şi **5. Dg7.** Şi în poziţia din diagrama 830 există cîştig: **1. Df3 !** de exemplu: **1...Dh8+ 2. Re7 De5+ 3. Rd7 Dd4+ 4. Re6 Db6+** (referitor la 4...Dc4+ vezi varianta A) **5. Rf5 De5+ 6. Rg6 Dg1+ 7. Rh6 Dh2+ 8. Rg5 De5+ 9. Df5 Dg7+** (altfel regele alb pătrunde la g8) **10. Rh5 Dh8+ 11. Rg6 Df8 12. Df6 Re4 13. Rh7 Rb4 14. Dg7.**

Dacă **1...Db8+,** atunci **2. Rg7 De5+** (la poziţii cunoscute duce 2...Dc7 sau 2...Da7) **3. Df6 ! Dg3+ 4. Dg6 ! De5+ 5. Rg8 Dd5** şi a survenit poziţia din diagrama 825; sau **1...De5+ 2. Rg7 Dg1+** (după 2...Dg5+ 3. Rh7 Dh4+ 4. Rg6 şahurile negrului se epuizează) **3. Rh6 De1+ 4. Rh5 De5+ 5. Rg4 Df8** (nu este bine 5...Dg1+ din cauza 6. Rh3)

830



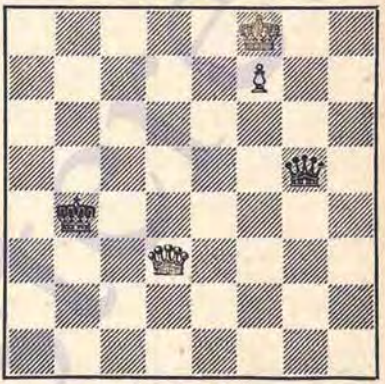
Albul la mutare cîştigă

6. Df5 ! Re4 7. Rh5 Rd4 8. Df6+ Re4 9. Rg6 Rb4 10. Rh7 Re4 11. Dg7 şi cîştigă ; sau **1...Re5 2. Rg8 De6** (sau 2... Dg5+ 3. Rh7 Dh4+ 4. Rg6 şi cîştigă) **3. Rh7 ! Dd7 4. Rg6 Dd6+ 5. Df6 Df8 6. Rh7 R-oriunde 7. Dg7** şi cîştigă.

Varianta A: **4...De4+ 5. Dd5 !** şi dacă **5...Dg4+**, atunci **6. Df5 De4+ 7. Re5** (regele alb tinde spre cîmpul g5) **7...De5+ 8. Re4 De7+** (cum s-a arătat puţin mai înainte, dacă negrul permite regelui alb să ajungă la g5, atunci schimbul damelor devine inevitabil) **9. Rf3 Df8 10. Rf2 R-oriunde 11.Rf1 : R-oriunde 12.De6** urmat de **13. De8.** La **5...De2+** urmează **6.Rd7 Dg4+ 7.De6** şi cîştigă, iar dacă **5...De8+**, atunci **6.Rf6 Df8** (sau 6...Dh8+ 7.Rg6) **7.Rg6 !** (cu ameninţarea 8. Rh7) şi cîştigă.

Poziţia din diagrama 831 este mai complicată decît toate cele studiate pînă acum. Cu toate că se află la mutare, negrul nu poate evita pierderea : **1... Dh6+ 2. Re7 Dg5+ 3. Re6 Dg4+** (rău este 3...Dh6+ din cauza 4. Rd7) **4. Df5** şi apoi ca în varianta A din exemplul 830 ; sau **1...De5+ 2. Re8 De6+** (la 2...De5+ urmează 3. Rd7) **3. Re7 De7+ 4. Re6 De8+ 5. Dd7 De4+ 6. Dd5** şi apoi ca în varianta A din exemplul 830; sau **1...Re5** (la alte mutări ale regelui cel mai bun răspuns este 3. Df3 — vezi mai sus, diagrama 830) **2. Re8 ! Dh5** (sau 2...De5+ 3. Rd7) **3. Re7 Dg5+ 4. Re6 Dh6+ 5. Rd7 De6+ 6. Re7** (vezi diagrama 832) **6...De7+** (sau 6...Db7+ 7. Dd7 De4+ 8. Rd8 !) **7. Dd7 De5+ 8. Rd8 Dh8+ 9. De8 ! Dd4+ 10. Re8 Dg4+ 11. Dd7 Dg7 12. De7+ Re6 13. f8D Dg4+ 14. Rb8 Dg3+ 15. Ra8** etc.

831



Albul cîştigă

Din studiul tuturor acestor exemple cu pionul de pe coloana nebunului, pe linia a şaptea, se pot trage următoarele concluzii (valabile, desigur, şi pentru pionii negri) :

1. Pionul de pe coloana nebunului, ajuns pe linia a şaptea, asigură de obicei cîştigul partidei, dacă este susţinut de rege sau damă.

2. Cea mai bună poziţie pentru dama părţii mai tari, cu pionul la f7, este cîmpul f5 (în cazul cînd regele părţii mai tari se află la g7) şi cîmpul d5 (atunci cînd regele stă la e7).

3. Cea mai bună metodă de apărare, pentru partea mai slabă, este şahul etern. Şahurile pe diagonală sînt mai favorabile decît şahurile pe coloane.

4. Dacă şahurile nu pot ajuta părţii mai slabe, atunci pionul trebuie legat pe diagonală sau pe linia a şaptea. Lega-

rea pe diagonală este mult mai bună, deoarece după plecarea regelui advers din legare, partea mai slabă dispune de posibilităţi mai mari de a da şahuri, sau de a efectua o nouă legare, decît atunci cînd regele fuge dintr-o legare pe linia a şaptea. Atunci cînd legarea este orizontală (pe linia a şaptea), se recomandă să se aşeze dama pe un cîmp de aceeaşi culoare cu acela pe care stă pionul, pentru a avea posibilitatea de a trece atît la o legare diagonală lungă, cît şi la una scurtă.

5. Regele părţii mai slabe nu trebuie să se afle în „zona periculoasă", care cuprinde acele diagonale, linii şi coloane comune cu cîmpul pe care se află pionul, sau cu cîmpul lui de transformare. De asemenea, din această zonă face parte diagonala mare aflată lîngă pion şi flancul pe care se află pionul (vezi diagramele 824—832). Aflarea regelui părţii mai slabe în „zona periculoasă" împiedică activitatea operativă a damei şi este legată de primejdia schimbului

832

Albul cîştigă

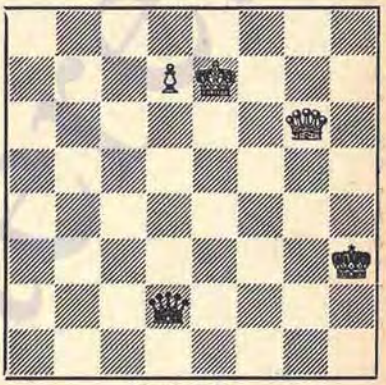
damelor în urma legării sau a şahului. Cea mai bună poziţie a regelui părţii mai slabe este la marginea tablei.

6. Partea mai tare trebuie să aleagă un astfel de plan de joc care să oblige pe adversar să renunţe la şahul etern şi să treacă la legarea pionului.

De obicei, cîştigul este posibil şi cu un pion alb pe coloana nebunului, aflat pe liniile 2—6.

Metoda de luptă rămîne aceeaşi şi dacă partea mai tare are un pion central (diagrama 833): **1...Db4+ 2. Rf7 Db7** (negrul este nevoit să recurgă la legare,

833



Albul cîştigă

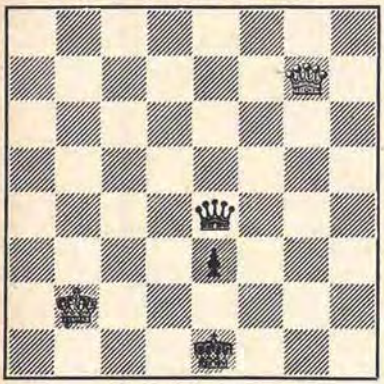
deoarece 2...Df4+ 3. Df6 Dc7 pierde după 4. Re8 !) **3. Dd3+ Rh2** (dacă 3...Rh4 atunci 4. Dd4+ Rh3 5. Rg8 Dg2+ 6. Rh8 şi cîştigă, iar după 3...Rg4 sau 3...Rg2, decide 4. Rg8) **4. Re6 !** şi pionul se transformă în damă.

Trebuie observat că atunci cînd pionul este central, partea mai slabă dispune de un număr mult mai mare de şahuri decît atunci cînd pionul se află pe coloana nebunului (ambele flancuri sînt suficient de largi). De aceea problema principală pentru partea mai tare constă aci în lichidarea tuturor încercărilor de a juca la şah etern şi în obligarea adversarului să recurgă la legare. Cum s-a arătat mai sus, este foarte folositor să se manevreze cu regele pe astfel de cîmpuri, unde şahul poate fi parat prin interpunerea damei. De aci rezultă că, în alegerea planului de joc, partea mai tare trebuie să ţină

seama în mod deosebit de poziţia regelui advers. Un caz curios s-a produs în partida Batuev—Simaghin (diagrama 833 bis) în care în loc de **1...Rf2 2.Df6+ Df3 3.Dd4 Rf1** şi **4...e2**, negrul a jucat **1...e2??**

833 bis

BATUEV-SIMAGHIN, Riga, 1954



Negrul la mutare

şi după **2.Dg1+ Rd2 3.De1+ Rd3 4.Dc3** a survenit aşa numitul „mat cu epoleţi".

Atunci cînd pionul se află pe coloana calului, cîştigul este legat de mari greutăţi (diagrama 834): **1...Dg8** (singura apărare împotriva 2. Dg5+ şi 3. g8D. Dacă 1...De3+, atunci 2. Dg5+ şi cîştigă, iar la 1...Ra4 urmează 2. Df4+ şi 3. Dg3+, sau 3. Dg5+) **2. De5+ Ra4** (nu este mai bine 2...Rb6 din cauza 3. Rg6! Dc8 4. Df6+ şi cîştigă, sau 3...Dc4 4. Db8+ şi 5. g8D. Dacă 2...Ra6 3. Rg6 Db3, atunci 4. Dd6+ Rb7 5. Dd7+ Ra6 6. Dc8+ şi 7. g8D, sau 4...Ra5 5. Dd8+. Retragerea regelui negru la b4 duce la variante similare: 2...Rb4 3. Rg6 Dd8 sau 3...Dc8 4. Df4+! şi cîştigă) **3. Rg6 Dc8** (negrul n-are apărare împotriva ameninţării 4. Df4+ urmat de 5. Df7. Dacă 3...Dd8, atunci decide 4. Df4+ Rb3 5. Df7+, sau 4...Ra5 5. Dg5+, iar 3...Db3 este rău din cauza 4. De8+) **4. Df4+!** şi negrul a cedat, deoarece nu poate evita schimbul dame-

834

BOTVINNIK-RAVINSKI, Moscova, 1944

Albul cîştigă

lor sau varianta: **4...Rb3 5. Df7+ R-ori-unde 6. g8D.**

Următoarea poziţie din partida Botvinnik-Ravinski (diagrama 835) o dăm folosind comentariile lui Keres: **1. Rf7?** (Keres demonstrează că această mutare este greşită. Corect este 1. Df5!, de exemplu: 1...Da8+ 2. Rf7 Db7+

835

BOTVINNIK-RAVINSKI, Moscova, 1944

Albul cîştigă

3. Rg6 Dc6+ 4. Rg5 De8 5. Dc2+ Rb4 6. Db2+ Rc5 7. Dc3+ Rd6 8. Dd4+ Rc7 9. Dc4+ şi cîştigă, sau 2...Da7+ 3. Rg6 Dg1+ 4. Rh6 Dc1+ 5. Rh5 Dh1+ 6. Rg5 şi cîştigă; dacă 1...Ra3! cu scopul de a îmbunătăţi poziţia regelui, atunci 2. Rf7 Db7+ 3. Rg6 Dg2+ 4. Rh6 Dh2+ 5. Rg5 Dg2+ 6. Dg4 Dd2+ 7. Rh4 Dh6+ 8. Rg3 Dd6+ 9. Rg2

Dd2+ 10. Rg1 De3+ 11. Rh2 Dd2+ 12. Dg2 și cîștigă) **!...Dh5+?** (jucînd 1...Db7+ ! 2. Re8 Da8+ ! 3. Rf7 Db7+ ! 4. Rg6 Dg2+ ! 5. Dg5 Dc6+ 6. Rh5 De8+ 7. Rh4 De1+ 8. Rh5 De8+ 9. Rh6 De6+ 10. Rh7 Dh3+ 11. Dh6 Df5+ 12. Rh8 De5, sau 8. Dg3 Dh1+ etc. negrul ar fi obținut remiza) **2. Re7** (trebuia jucat 2. Re6 !, de exemplu: 2...De8+ 3. Rf5 Dd7+ 4. Rg5 Dd5+ 5. Df5 Dd8+ 6. Rg6 Dd6+ 7. Rh5 Dh2+ 8. Rg5 și negrul trebuie să cedeze) **2...De5+ 3. Dd6** (conform analizei lui Keres această mutare constituie o pierdere de timp. Corect este 3. Rf7 Dh5+ 4. Re6, sau 3...Dd5+ 4. De6 ! Df3+ 5. Re7 Da3+ 6. Re8 sau 5...Db7+ 6. Dd7+ și cîștigă) **3...Dg5+ 4. Rf8 Df5+ 5. Re8 Dh5+ !** (forțează pe negru să se întoarcă cu regele pe vechiul loc, deoarece la 6. Rd8 negrul joacă 6...Dg5+ 7. De7 Da5+ 8. Dc7 Da8+ și regele alb nu poate scăpa de șahuri) **6. Rf8 Df5+ 7. Re7 Dg5+** (sau 7...De4+ 8. De6 Dh4+ 9. Re8 Dh5+ 10. Rd7 cu variantele: 10...Dd1+ 11. Rc7 și cîștigă, sau 10...Dh7 11. Dg4+ Ra3 12. Re7 Dg8 13. Df3+ și 14. Df7 cu cîștig) **8. Df6 De5+ 9. Rd7?** (corect este 9. Rf7 — vezi comentariul de la mutarea 3. Dd6) **9...Dd5+?** (după Keres, aci trebuie jucat 9...Da7+ cu remiză, de exemplu: 10. Re8 Da8+ ! 11. Rf7 Db7+ etc. — vezi comentariul de la mutarea 1...Dh5, sau 10. Re6 Da6+ ! 11. Re5 De2+ 12. Rf5 Df1+ 13. Rg6 Dg2+) **10. Re7** (regele alb caută să ajungă pe coloana „a" deoarece pe această coloană negrul nu va putea da șah din cauza schimbului damelor) **10...Da5+** (era de considerat 10...Dg8, la care Keres recomandă 11. De7 cu cîștig. Mutarea din partidă simplifică sarcina albului) **11.Rb7 Db5+** (sau 11...Db4+ 12. Db6 cu variantele 12...Dg4 13. Da7+ Rb4 14. Ra8 ! și cîștigă, sau 12...De7+ 13. Dc7 Db4+ 14. Rc8 și cîștigă) **12. Db6 Dd7+ 13. De7 Db5+ 14. Ra7** (în sfîrșit, regele alb a scăpat de șahuri) **14...Dd5 15. Rb8** (trebuia jucat 15. Df4+ așa cum s-a întîmplat mai tîrziu) **15...Dg8+ 16. Ra7 Dd5 17. Df4+ ! Ra5** (dacă 17...Rb5 atunci 18. Db8+ și 19. g8D, sau 17...Ra3 18. Dg3+) **18. Df6 !** (împiedicînd regele negru să se întoarcă la a4 din cauza Da6+ cu schimbul damelor) **18...De5+ 19. Rb7** (regele se grăbește spre flancul regelui) **19...Db5+ 20. Re7 De5+ 21. Rd7 Dd5+ 22. Re7 De5+ 23. Rf7 De4+** (sau 23...Dh5+ 24. Re6 ! — vezi mai sus) **24. Re7** (pierdere de timp. La un cîștig imediat ducea 24. Rg6 ! Ra4 ! 25. Df5 ! Dc6+ 26. Rg5 Da8 27. Dc2+ Rb4 ! 28. Db2+ Rc5 29. Dc3+ Rd6 30. Df6+ Rd7 31. Df7+) **24...De5+** (negrul putea juca 24...Ra4, îmbunătățindu-și din nou poziția regelui) **25. Re6** (mai simplu era Re7-f7-g6 cu cîștig) **25...Dc8+** (dacă 25...Dc4+, atunci 26. Re5 Rb5 27. Dg5 ! Dg8 28. Rd6+ Ra4 29. Re7 și cîștigă, sau 26...Dc5+ 27. Rf4 Dc4+ 28. Rg5 Dc1+ 29. Rg6 ! și cîștigă) **26. Re5 De3+ 27. Rf5 Dd3+ 28. Rg5 De3+ 29. Rg6** (după o lungă călătorie regele alb a ocupat cîmpul g6 și nu poate fi atacat pe coloana „g" sau pe diagonala b1-h7, din cauza poziției regelui negru la a5. Acum cîștigul este foarte simplu) **29...De8+ 30. Rh6** (compară cu diagrama 834) **30...Dg8 31. De5+ Ra4 32. Rg6 ! De8 33. Df4+ !** și negrul a cedat.

Trăgînd concluziile exemplelor pe care le-am examinat, cu pionul pe coloana calului, este necesar să remarcăm că albul a obținut succes în acele cazuri cînd și-a pus regele pe aceeași linie cu regele advers sau pe liniile imediat vecine. La o astfel de așezare a regilor șahurile damei sînt reduse la minimum, deoarece ele pot fi parate interpunînd dama cu șah. În partida Botvinnik—Minev (diagrama 835 a) s-a jucat: **1. Df6 Dd5+ 2. Df5 Dd8+ 3. Rh5 De8** (sau 3...Dh8+ 4. Rg4 Dg7 5. Df7 ! Dc3 6. g7; indicat de M. Botvinnik) **4. Df4+ Ra5 5. Dd2+ Ra4 6. Dd4+ Ra5 7. Rg5 De7+ 8. Rf5 ! Df8+ 9. Re4 ! Dh6 10. De5+ Ra4 11. g7 Dh1+ 12. Rd4 Dd1+ 13. Re5 De1+ 14. Rd6 Dd2+** (sau 14...Dh6+ 15. Rd5 !) **15. Re6 Da2+**

835 a

BOTVINNIK-MINEV, Amsterdam, 1954

Albul la mutare

835 b

PACHMAN-GLIGORICI, Moscova, 1947

Albul la mutare

16. Dd5 De2+ 17. Rd6 Dh2+ 18. Re5 ! şi negrul a cedat (vezi „Şahmati v SSSR" nr. 1/1955).

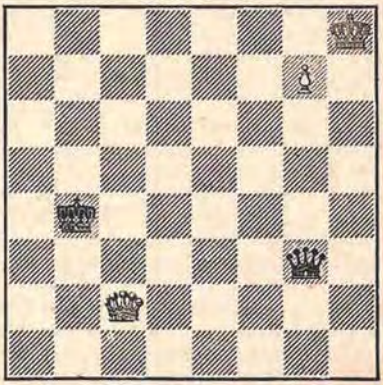
După cum se vede, atunci cînd pionul este pe coloana calului, regele părţii mai tari nu este cîtuşi de puţin obligat să se afle la marginea tablei, dacă dama sa a ocupat o poziţie favorabilă în centru. O problemă este numai poziţia în care regele părţii mai slabe se află în limitele pătratului a1-a2-b2-b1. O astfel de poziţie a survenit în partida Pachman-Gligorici (diagrama 835 b): **1. Rg8 Dd5+ 2. Rf8** (regele este adus pe coloana „a") **2...Df5+ 3.Re8 De4+ 4.Rd8 Da8+ 5. Rd7 Dd5+ 6. Re8 Dg8+ 7. Rb7 Dd5+ 8. Ra6 Da2+** (dacă 8...Dd3+, atunci 9. Ra7 şi cîştigă) **9. Da5 Dg8 10. De5+ Rb1 11.Rb6 Dd8+ 12.Rb5 Dd7+ 13. Rb4 Db7+ 14.Rc4 Dc6+ 15.Dc5 De4+ 16. Dd4 Dc6+ 17. Rb3 Df3+ 18. Ra4 Da8+ 19.Rb4 Db7+ 20.Rc3 Dc6+ 21. Dc4 Df6+ 22.Dd4 Dc6+ 23.Rb3 Df3+ 24.Dc3 Db7+??** (o greşeală gravă. Corect era 24...Dd5+) **25. Db4 Dd5+ 26. Ra3+ Rc2 27. Db2+** şi negrul a cedat.

După cît se pare, aducerea regelui alb pe flancul damei nu constituie soluţia corectă (a se compara cu partida Botvinnik—Ravinski). Şi aci e recomandabil planul de joc în care regele alb este aşezat pe aceeaşi linie cu regele negru sau pe linii alăturate (în cazul de faţă pe liniile 1—3).

Se înţelege de la sine că în lupta damei cu un pion împotriva damei, chiar un pion departe avansat nu asigură întotdeauna cîştigul. În poziţia din diagrama 836, negrul face remiză prin **1...Dh4+**

836

G. LOLLI, 1763



Negrul la mutare face remiză

2. Dh7 (sau 2. Rg8 Dd8+ 3. Rf7 Dd7+ 4. Rf6 Dd4+ 4. Rg6 Dg4+ 6. Rh6 Dh4+) **2...Dd8+ ! 3. g8D** (nimic nu se schimbă prin 3. g8T Df6+ etc. Dacă 3. g8C sau 3. g8N, atunci 3...Dd4+ !) **3...Df6+ 4. D8g7 Dd8+ 5. Dhg8 Dh4+ 6. D7h7 Df6+** etc.

DAMĂ ŞI DOI PIONI CONTRA DAMĂ

Partea mai tare ciştigă aproape întotdeauna. Remiza poate surveni numai prin şah etern sau pat. De exemplu, în poziţia din diagrama 836 bis negrul face remiză : **1...Dc7 ! 2. Ra6 De8+ 3. Db7+ D:b7+ 4. c:b7+ Rb8.**

836 bis

Negrul la mutare face remiză

Exemplul 837 este luat din cartea lui Fine „Basic Chess Endings". După **1...Df8+ 2. Ra7 Df2+ 3. b6 Da2+ 4. Da6 Df7 5. De2+ R-oriunde 6. Ra6 Df8,** Fine, fără să dea variante, afirmă că dama albă ajunge cu şah pe diagonala b8-h2, asigurînd prin aceasta transformarea pionului în damă. La **5.De2+** negrul răspunde însă **5...Rb3 6. Ra6 Df8** şi dacă acum **7. Dh5+**, atunci **7... Rg2 ! 8. Dg4+ Rh2 ! 9. Dh4+ Rg2 10. De4+ Rh3** etc. — nepermiţînd damei albe să ocupe cu tempo importanta diagonală. De aceea am considerat necesar să dăm o soluţie proprie : **1...Df8+** (nu sînt mai bune nici alte continuări, de exemplu : 1...Df4+ 2. Rc8 Df8+ 3. Rc7, trecînd la varianta principală ; sau 1...Rg2 2. Rc7 De7+ 3. Rc6 Df6+ 4. Dd6 Dc3+ 5. Rb6 De3+ 6. Ra6 şi ciştigă ; sau 1...Rg1. 2. Rc7 De7+ 3. Rc6 Df6+ 4. Dd6 Df3+ 5. Rb6 şi ciştigă) **2. Rc7 ! Dg7+ !** (dacă 2...Dc5+ ?, atunci 3. Rd7 Da7 4. Dd6+ şi 5. Rc8, sau 2...Df7+ 3. Rc6 De8+ 4. Dd7 De4+ 5. Rc7 Dc2+ 6. Rd8, sau 5...Dc4+ 6. Rb6 Df4 7. Dc7) **3. Re6 Dg2+ 4. Dd5 De2+ 5. Rb6 ! Dg6+** (sau 5...Df2+ 6. Rc7 Dc2+ 7. Rd8 şi ciştigă) **6. De6 Dg1+ 7. De5 Dg6+ 8. Ra7 Df7** (dacă 8...Dg7, atunci 9. Df2+ R-oriunde 10. Df1+ şi 11. Ra8, sau 8...Dh7 9. De5+ şi 10. Ra8 cu ciştig) **9. Dd6+ ! Rb3** (dacă 9...Rg2, atunci 10. Ra8 Da2+ 11. Da6 Dd5 12. Dc6 şi ciştigă, sau 9...Rg1 10. Rb6 Df2+ 11. Dc5 Rh1 12. b8D şi ciştigă) **10. Rb6 Df2+ 11. Rc7 De2+** (dacă 11...Df7+ atunci 12. Dd7+ sau 11...Da7 12. Rc8) şi albul ciştigă.

837

R. FINE, „Basic Chess Endings, 1941 (analiza lui G. Lisiţin)

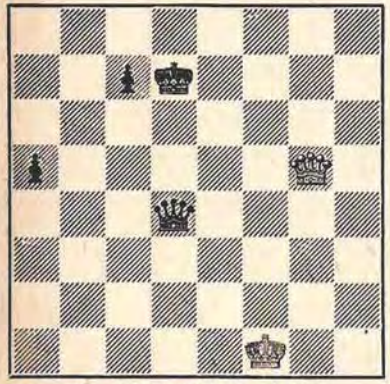
Albul ciştigă

În partida Morphy-Andersen (diagrama 838) negrul şi-a realizat avanta-

jul său prin: **1...a4 2. Df5+** (dacă 2. Db5+ Rd6 3. Da6+, atunci 3...c6 şi şahurile s-au terminat) **2...Re6 3. De8** (dacă 3. Dg6+ negrul îşi poate aduce

838

MORPHY-ANDERSEN, Paris, 1858



Negrul la mutare ciştigă

regele la a7, sau poate juca la fel ca în partidă) **3...Rb5 4. Re1** (pionul c7 nu poate fi luat: dacă 4. D:c7?, atunci 4...Dc4+. Încercarea de a urmări regele negru cu şahuri nu duce nici ea la nimic: 4. Db7+ Db6 5. Dd5+ Dc5 6. Db7+ Ra5 7. Da8+ Rb4 8. De4+? Dc4+ şi ciştigă) **4...c5 5. Db7+ Re4 6. Df7+ Re3 7. Df3+ Dd3 8. Df6+ Rb3 9. Db6+ Re2** (din nou pionul „c" nu poate fi luat: dacă 10. D:c5? atunci 10...Dc3+ 11. D:c3+ R:c3 12. Rd1 a3 13. Rc1 a2) **10. Da7 Dc3+ 11. Re2 a3 12. Da4+** (dacă 12. Dh7+ Rb2 13. Db7+ Ra2 14. Df7+ c4 etc.) **12...Rb2 13. Db5+ Db3! 14.Da6 c4 15.Df6+ c3.**

Următorul exemplu (diagrama 839): ilustrează realizarea avantajului atunci cînd pionii sînt legaţi: **1. Rf4 Dh2+ 2. Rf5 Rd1** (pentru a da damei spaţiu pentru şahuri) **3. g5! Re1** (regele alb nu se teme de şahuri, deoarece poate scăpa de urmărire: 3...Dc2+ 4. Rf6 Db2+ 5. Rg6 Dc2+ 6. Rg7 Dc3+ 7. Df6 Dc7+ 8. Rh8 Dc8+ 9. Rh7

839

HOLZHAUSEN-SÄMISCH, Magdeburg, 1927

Albul la mutare ciştigă

Dd7+ 10. Dg7 Df5+ 11. g6 Rc1 12. Dc7+ Rb1 13. Rg7 urmat de h6-h7) **4. De7 De2+ 5. Rf6 De3+ 6. Rg6 Dd3+ 7. Rg7 Dd4+ 8. Rh7 Dd3+ 9. g6** (vezi diagrama 840) **9...Rb1 10. Rh8!** (o mutare foarte bună, care asigură înaintarea pionilor; nu mergea, desigur, 10...D:g6 din cauza 11. Dh7.

840

HOLZHAUSEN-SÄMISCH, Magdeburg, 1927

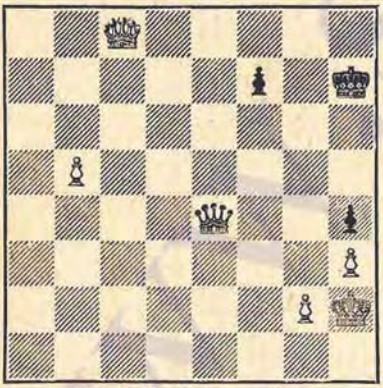
Albul ciştigă

Dacă negrul ar fi jucat 9...Rd1, atunci ar fi urmat 10. Df7 şi 11. Rh8) **10... Dd4+ 11. g7 Ra1 12. Df7** (pregătind Rh7) **12...Rb2 13.Rh7 De4+ 14. Dg6 De7** (ultima încercare de apărare — negrul recurge la legare) **15. Df5!** (cu această mutare se ia damei negre cîmpul e5 şi se ameninţă Rh8. Prematur ar fi fost 15. Rh8 din cauza 15...De5) **15...De7** (pentru a răspunde la 16. Rh8 cu 16...Dc3) **16. Df6+! Rb1 17. Rh8** şi negrul a cedat deoarece pionul g7 se transformă în damă.

FINALURI CU PIONI DE AMBELE PĂRŢI

Exemplul 841 este unul dintre cele mai caracteristice. După **1. De7!** (cu scopul de a împiedica 1...De5+) **1...Rg8** (sau 1...Rg6 2. Dc6+ şi ciştigă) **2. b6** pionul se transformă imparabil în damă.

841



Albul la mutare ciştigă

În exemplul 842, cu tot avantajul material colosal, negrul trebuie să se mulţumească cu şah etern.

Aşezarea regelui la marginea tablei este periculoasă în finalurile de dame, dacă în apropiere se află regele sau pionii adversarului (diagrama 843): **1. Dg2+!**

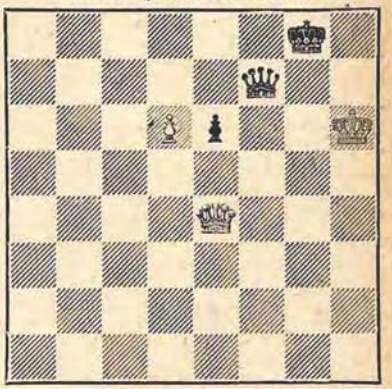
842

Remiză

Rf8 (dacă 1...Rh8, atunci 2. Da8+ Dg8 3. Da1+ sau 3. D:g8+ R:g8 4. d7 şi ciştigă) **2. Da8+ De8 3. Db7! Dd8** (pierde imediat 3...Df7 4. Dc8+ De8 5. d7! etc.) **4. Rg6! De8+ 5. Rf6 Dd8+ 6. R:e6 De8+ 7. De7+! D:e7 8. d:e7+ Re8 9. Rd6.**

843

J. KLING şi B. HORWITZ, 1851



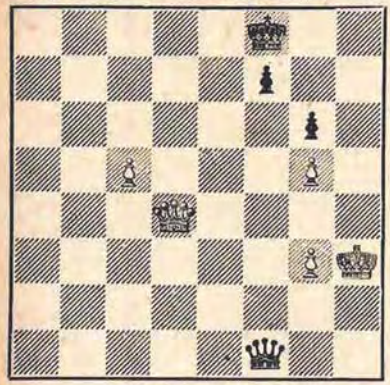
Albul la mutare ciştigă

Asupra surprizelor care pot surveni în finalurile de dame este edificatoare

partida Borisenko-Simaghin (diagrama 843 bis). În această poziţie albul ar fi trebuit să joace **1. Rh2**, mulţumindu-se cu remiză.

843 bis

BORISENKO-SIMAGHIN, Moscova, 1955



Albul la mutare

În loc de aceasta s-a jucat **1. Rg4? ? f5+ ! !** cu mat inevitabil în două mutări.

În partida Lasker-Capablanca (diagrama 844) s-a jucat **1...Df2?** după

844

EM. LASKER-CAPABLANCA, Moscova, 1936

Negrul la mutare cîştigă

care albul ar fi avut posibilitatea să capete unele şanse practice de remiză prin **2. D:e4 ! De1+** (pe această mutare se bazase Capablanca atunci cînd a sacrificat pionul e4) **3.Re2 D:a5 4.De8+** (un şah foarte important, pe care după cît se pare l-au scăpat din vedere ambii adversari) **4...Rh7 5. Df5+ Rg8** (dacă 5...g6?, atunci 6. Dd7+ cu remiză clară) **6. De6+ ! Rf8 7. Dd6+ Re8** (inutil este 7...Rf7 din cauza 8. Dd7+ Rg6 9. Dg4+ şi regele negru tot trebuie să treacă la e8) **8. De6+ Rd8 9. Dg8+ Re7 10. D:g7+ Re6 11. Dg8+** şi negrul trebuie să dea pionul f6 pentru a scăpa de urmărirea damei albe, de exemplu: **11...Rd6 12. Df8+ Rd5 13. D:f6.**

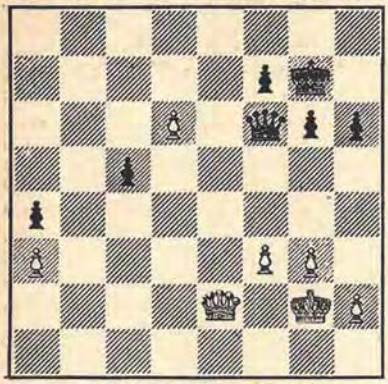
În locul mutării **2. D:e4 !** Lasker a jucat **2. Da3?** (dacă 2. Dd2 cel mai tare este 2...Dc5 3. Dc3 e4) **2...Rh7 3. a6**, la care a urmat **3...e3 !** (cu ameninţarea 4...Dd2+ 5. Rb1 c2+ şi cîştigă) şi partida s-a încheiat cu victoria lui Capablanca, deoarece după **4. D:e3 Df1+ 5.Rd2 D:a6 6.De2+ Rh8** situaţia albului este fără speranţă.

În poziţia iniţială, cum a arătat Capablanca, trebuia jucat **1...e4 !** (nu însă 1...Dc8? 2. Da3 ! Da6 3. Dc5 e4 4. Db6 Dc8 5. a6 etc.) **2. a6 Dc5 !** şi albul nu are apărare, de exemplu: **3. Db2 e3 4. Db8+ Rh7 5. a7 De3+ 6. Rb1 Dd3+ 7. Ra2 e2 ! 8. a8D** (sau 8.Rb2 Dd2 9.Dh8+ Rg6! 10.De8+ Rg5 11.Db5+ f5 şi cîştigă) **8...De4+ 9. Db3** (altfel 9...c1D+ şi cîştigă) **9...c1C+ !** cu cîştig uşor.

Interesant este următorul fragment dintr-o partidă Alehin-Reshevski (diagrama 845). Aci decide mutarea **1.d7 !** (indicată de N. Riumin) **1...Dd6** (sau 1...Dd8 2. De8 şi cîştigă) **2. De8 Dd2+ 3. Rh3 Df2 4. De5+ Rh7 5. d8D Df1+ 6. Rh4.**

În studiul lui Troiţki (diagrama 846), după mutarea a treia a albului survine o poziţie de zugzwang: **1. De4+ Rh5 2.Dh7+ Dh6** (după 2...Rg4? decide 3. Dh3+ cu atac dublu) **3.Df5 !** (acum negrul nu poate muta cu regele, cu pionul g7 sau cu dama la g6 din cauza matului).

845
ALEHIN-RESHEVSKI, Amsterdam, 1938

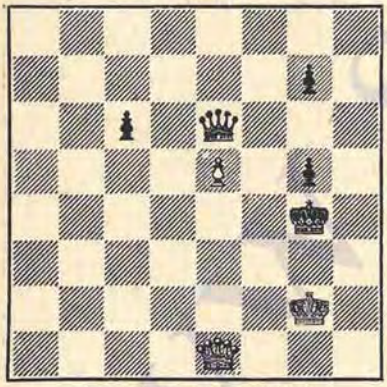


Albul la mutare cîştigă

847
H. RINCK, 1906

Albul la mutare cîştigă

846
A. TROITKI



Albul la mutare cîştigă

iar 3...Dh8 pierde din cauza 4. Dh3) **3...e5 4. e6 e4** (sau 4...Df6 5. D:f6 g:f6 6. e7 şi cîştigă) **5. e7 De6+ 6. Df3+ D:f3+ 7. R:f3** şi cîştigă.

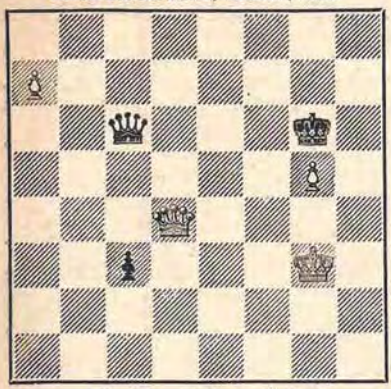
Nu mai puţin instructiv este studiul lui Rinck (diagrama 847): **1. Db1 !** (cu ameninţarea 2. Db5+ Rd4 3. Dd5 mat) **1...Rd4** (singura apărare împotriva matului; nu se poate juca 1...Df7 din cauza 2. Da2+) **2. Db3 !** (ameninţînd mat fără teamă de faptul că pionul e4 se ia cu şah !) **2...D:e4+** (după 2... R:e4 decide atacul dublu 3. Dc2+) **3. Rd6 !** (tot cu ameninţare de mat, dar acum prin 4. Dc3) **3...Da8** (dacă 3...Dg2 sau 3...Dh1, atunci prin 4. Dc3+ Re4 5. Dc6+ se creează din nou un atac dublu, iar dacă dama neagră părăseşte diagonala a8-h1, atunci urmează 4. Dd5 mat) **4. De3+** (cu ajutorul şahurilor regele este împins la marginea tablei) **4...Re4 5. De3+ Rb5 6. Db3+ Ra6 7. Da4+ Rb7 8. Db5+ Ra7** (altfel urmează mat în două mutări) **9. Rc7** şi albul cîştigă.

Interesant este următorul exemplu (diagrama 848): **1. a8D !** (aşa ar fi trebuit să se joace. În loc de accasta albul a jucat 1. Dh8? Dd6+ 2. Rg4 De6+ şi partida s-a dat remiză) **1...D:a8 2. Df6+ Rh7 3. g6+ Rh6 4. g7+ Rh7** (dacă 4...Rh5, atunci în afară de 5. Df8, se poate juca şi 5. Df7+ Rh6 6. g8C+ ! Rg5 7. Df6+ şi 8. Dh6 mat) **5. Df8 ! Dd5 6. Dh8+ Rg6 7. g8D+** şi cîştigă.

Dintre finalurile cu acelaşi raport de forţe trebuie să amintim poziţia din diagrama 848 bis, în care a urmat: **1. Dd5+ ! Rf8** (altfel poate urma schim-

848

BECKER-MORITZ, Breslau, 1925



Albul la mutare cîştigă

bul damelor) **2. Rf5 Db1+ 3. De4 Df1 4. Da8+** (cu scopul de a aduce dama la d5 şi a juca apoi f2-f4) **4...Re7 5. Db7+ Rd6 6. Db6+ Rd7 7. Dd4+ Re7 8. De5+ Rd7 9. Dd5+ Re7** (dacă 9...Rc7, atunci 10. f4 Dh3+ 11. Rg6 Dg4+ 12. Dg5 De6+ 13. Rg7 Dd7+ 14. Rf8 Dc8+ 15. Rf7) **10. f4 Dh3+ 11. Rg6 Da3 12. De5+ Rd7 13. f5 Dg3+**

848 bis

LISITÎN-SUETIN, Kiev, 1954

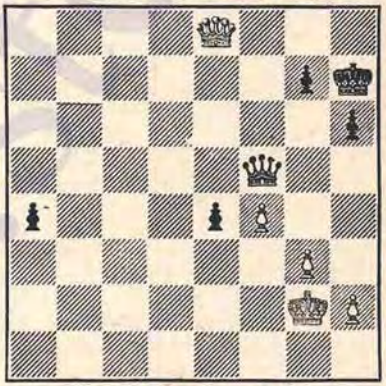
Albul la mutare

14. Rf7 Db3+ 15. Rf8 Db2 (negrul încearcă să împiedice înaintarea pionului „f", dar fără succes) **16. Da7+ Rd6 17. De7+** (mai slab este 17. D:a6+ din cauza 17...Re5) **17...Re6 18. f6 Dh2 19. De5+ Rd7 20. Dd5+** (dama se centralizează înainte de a se juca f6-f7) **20...Rc7 21. Dd4! Rb7** (sau 21...Dh8+ 22. Re7; sau 21...Dh6+ 22. Re8) **22. f7 Dh6+ 23. Re7 Dg5+** (sau 23...Dh7 24. Dg4! şi 25. Re8) **24. Df6 De3+ 25. De6 Dg5+ 26. Re8 Dh5 27. Rd8! Dh8+ 28. De8 Dh2 29. De7+ Rb6 30. Dc5+ Rb7 31. f8D Dd2+ 32. Dfd6** şi negrul a cedat.

Similar ar fi putut juca Levenfiş în partida cu Flohr (diagrama 849): **1... a3! 2. Da4** (sau 2. Da8) **2...e3** (sacrifi-

849

FLOHR-LEVENFIS, Moscova, 1936



Negrul la mutare cîştigă

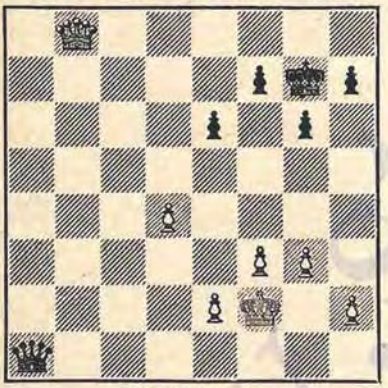
cînd pionul de pe coloana turnului pentru a-l înainta pe cel de pe coloana regelui) **3. Rf3** (dacă 3. D:a3 atunci 3...De4+ cu variantele: 4. Rf1 Df3+ şi mat în două mutări, sau 4. Rh3 e2 şi cîştigă) **3...Dd3! 4. g4 e2+ 5. Rf2 Db1!** (dar acum se sacrifică pionul de pe coloana regelui pentru a-l înainta pe cel de pe coloana turnului!) **6. R:e2 a2** etc. (compară cu diagrama 841).

În locul acestei continuări negrul a jucat **1...Dd5? 2. D:a4 e3+ 3. Rg1! Dd3 4. De8 Db1+ 5. Rg2 De2+ 6. Rh3 Df5+** (sau 6...e2 7. De6 remiză) **7. Rg2 Dd5+ 8. Rh3 Df3 9. De6 Df1+ 10. Rh4** și partida s-a terminat remiză.

Dacă toți pionii ambelor părți sînt așezați în aceeași porțiune a tablei, atunci realizarea avantajului material nu este atît de simplă (diagrama 850): **1. De5+ Rg8 2. Rg2 De1 3. Db8+ Rg7 4. Db2 Rg8 5. Dc2 Db4 6. Dd3 Rf8 7. Rh3** (albul pregătește înaintarea pionilor

850

RESHEVSKI-FINE, Nottingham, 1936



Albul la mutare

centrali) **7...Da5 8. e4 Dh5+ 9. Rg2 Da5 10. d5 Re7 11. Dd4!** (o mutare bună care întărește poziția damei) **11... e:d5 12. e:d5 Rd6 13. Df4+ R:d5** (sau 13...Re7 14. De5+ Rd7 15. f4 ceea ce este și mai rău pentru negru) **14. D:f7+ Rd4.** În această poziție ar fi trebuit să se joace **15. Dg7+ Re3 16. De7+ Rd4 17. h4** (asigurînd regelui alb punctul h3) **17...Dh5 18. Dg5!** (forțînd trecerea într-un final de pioni cîștigat) **18...D:g5 19. h:g5 Re3 20. f4 Re4 21. Rf2 Rd5 22. Re3 Re6 23. Re4 Rf7 24. Rd5 Re7 25. Re5 Rf7 26. Rd6 Rf8 27. Re6 Re8 28. Rf6 Rf8 29. g4 Rg8 30. Re7 Rg7 31. f5 g:f5 32. g:f5** și albul cîștigă. În loc de aceasta albul a jucat **15.D:h7? Da2+ 16.Rh3 De6+ 17. g4 Re3 18. Db7 Rf2**, după care, cu tot marele avantaj material, albul nu mai poate cîștiga.

În partida Sämisch-Maroczy (diagrama 851) s-a jucat: **1. Dc7+ Rg8 2. f3 Dd3 3. e4 Dd2** (amenințînd șah etern)

851

SÄMISCH-MAROCZY, Karlsbad, 1929

Albul la mutare

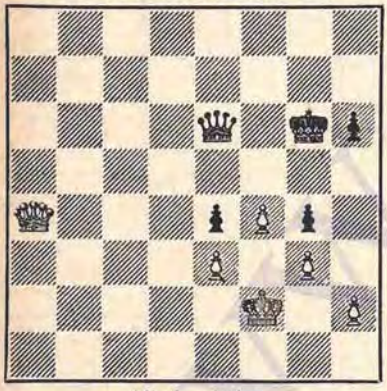
4. Rh2 Db2 5. Dg3 Rf7 6. f4 De2 7. Db3+ (înaintarea imediată a pionului în plus ar fi dus numai la remiză, de exemplu: 7. e5 f:e5 8. f:e5 De4 9. Dg5 Re6 10. Df6+ Rd7 11. Rg3 De3+ 12. Rh2 De4, sau 11. Dd6+ Re8 12. e6 D:h4+ etc.) **7...Rf8 8. Db8+ Rf7 9. De7+ Re6.** Acum albul izolează pionii negri: **10. f5+ g:f5 11. De8+ Re7 12. D:f5 Rf7!** După aceasta a urmat **13. Rh3 Dd3+ 14. Df3 Dd7+ 15. Rh2 Db5 16. g4 h:g4 17. D:g4** (și după crearea unui pion liber pe coloana turnului albul are puține șanse) **17...Db2+ 18. Rg3 De3+ 19. Df3 De7+ 20. Rg4 Dd7+ 21. Rh5** (albul a scăpat de șahul etern dar regele său a ocupat o poziție nefavorabilă, blocînd pionul liber) **21... De8! 22. Df5 Dh8+ 23. Rg4 Dg8+ 24. Rf4 Dg1 25. Dd7+ Rf8 26. Dd5 Dg6 27. h5 Dh6+ 28. Rg4 Re7 29. De5+ Rd7 30. Df5+ Re7 31. Df4** (sau

31. Dg6 Dd2 32. Dg7+ Re6 33.h6 Dg2+ 34. Rh5 Dh1+ etc.) **31...Dg7+ 32. Rh4 Dg2 33. h6** (şi această încercare de a folosi pionul liber este parată de negru) **33... Rf7 34. Dc7+ Rg8 35. Dd8+ Rh7 36. De7+ R:h6 37. D:f6+ Rh7** (nu merge 37...Dg6 din cauza 38. Dh8+ Dh7 39. D:h7+ R:h7 40. Rh5! şi câştigă) **38. Df7+ Rh8** (cu amenințarea 39...Dg4+ ! şi pat) **39. Dh5+ Rg8!** (nu 39...Rg7? 40. Dg5+ şi câştigă) **40. Dg4+** (sau 40. Dg5+ D:g5+ 41. R:g5 Rg7 remiză) **40...D:g4+ 41. R:g4 Rf8! 42. Rf4 Re8! 43. Re5 Re7** remiză. În loc de **38. Df7+**, albul ar fi trebuit să încerce **38.e5**, deoarece regele alb poate scăpa de şahuri pe cîmpul f7.

În partida Flohr-Keres (diagrama 852) albul şi-a realizat avantajul material folosind slăbiciunea pionilor adverşi: **1...Rh5 2. Re1 Rg6 3. Db5 Da2** (apărare

852

FLOHR-KERES, Kemeri, 1937



Albul câştigă

activă. Dacă 3...Rf6 4. Rd2! Rg6, atunci se câştigă prin trecerea în finalul de pioni: 5. f5+ !; la 4...Da2+ urmează 5. Rc3! D:h2 6. De5+ Rf7 7. Df5+ Rg7 8. D:g4+ Rh7 9. f5 şi câştigă) **4. De8+ Rg7 5. Dd7+ Rf6** (la fel de rău este 5...Rh8 6. Dc8+ Rh7 7. Df5+ Rh8 8. D:e4 Da1+ 9. Rd2 Da5+ 10. Rc2 Da2+ 11. Rc3 Da3+ 12. Rc4 Da4+ 13. Rd5 Dd7+ 14. Rc5! Da7+ 15. Rd6 Db8+ 16. Re7 Dc7+ 17. Rf6 Dg7+ 18. Re6 Dg8+ 19. Rd7 Df7+ 20. Rd6 Df6+ 21. De6 şi câştigă; sau 8...D:h2 9. De5+ Rh7 10. Df5+ Rh8 11. D:g4 şi câştigă) **6. D:g4 D:h2 7. Dh4+! D:h4 8. g:h4 Rf5 9. Rd2 Rg4 10. Re3 R:h4 11. Rd4 Rg4 12. Re5 h5 13. f5 h4 14. f6 h3 15. f7 h2 16. f8D h1D 17. Df5+ Rg3 18. Df4+ Rg2 19. D:e4+ Rh2 20. D:h1+** şi câştigă.

În partida Botvinnik-Ravinski (diagrama 853) albul ar fi putut câştiga

853

BOTVINNIK-RAVINSKI Moscova, 1944

Albul la mutare câştigă

foarte repede: **1. g6+! Rg8** (dacă 1...Rh8, atunci 2. Rg4 Rg8 3. Dd5+ şi câştigă, sau 2...Dd8 3. Dh1+ şi câştigă) **2. De6+ Rh8 3. f6!**, de exemplu: **3...Dg8** (dacă 3...Dd8, atunci 4. f:g7+) **4. f7**; sau **3...g:f6! 4. Dd7 Dg7** (dacă 4...Dg8, atunci 5. Rh6) **5. Dd8+ Dg8 6. D:f6+ Dg7 7. Dd8+ Dg8 8. D:g8+ R:g8 9. Rh6 Rh8 10. g7+ Rg8 11. Rg6.**

În loc de aceasta Botvinnik a jucat **1.f6+? Rg8 2. De6+ Df7+ 3. D:f7+ R:f7 4. f:g7 R:g7 5. g6** şi partida a ajuns din nou la un final de dame: **5...a5! 6. b:a5 b4 7. a6 b3 8. a7 b2 9. a8D b1D 10. Da7+ Rf6 11. Df7+ Re5 12.**

Rh6 Dh1+ 13. Rg7 Rd4 14. Df6+ Re5 15. Rg8 Rb5 16. g7 Ra4 (vezi diagrama 835).

Următorul exemplu este similar (diagrama 854). După **1.Dc6+ Db6 2. Dc8+ Ra5** (sau 2...Db7 3. D:c5) **3. Dd7 ! Da6** (dacă 3...Ra6, atunci 4.D:g7) **4. Dd2+**

854

CIGORIN-COHN, Hanovra, 1902

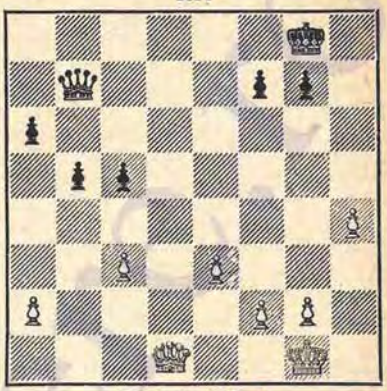
Albul la mutare cîştigă

Ra4 (duce la pierdere imediată; relativ mai bine era 4...Rb6 5. Dd6+ etc.) **5. Dc3 !** şi negrul a cedat.

În poziţia din diagrama 855 a urmat **1.Dd6 !** (înainte de a trece la realizarea majorităţii de pioni pe flancul regelui trebuie împiedicată formarea de către negru a unui pion liber pe flancul damei prin b5-b4, a6-a5 etc.) **1...b4 !** (dacă 1...c4, atunci 2. f3 a5 3. a3 Dc8 4. Rf2 şi negrul n-are contrajoc. Era de considerat 1...De4) **2. D:c5?** (răspunsul corect era desigur mutarea 2. c4 !, de exemplu : 2...Dc8 3. Db6 ! g6 4. e4 Rg7 5. f3 Rh7 6. Rf2, sau 2...Da7 3. Dd8+ Rh7 4. Da5 g6 5. g3 Rg7 6. Rf1 Rh7 7. Re2 Rg7 8. Dd8 Db7 9. Dd6 Da7 10. Rd2 a5 11. Rc2. Limitînd posibilităţile adversarului, albul se poate ocupa de realizarea majorităţii de pioni de pe flancul regelui ; el îşi înaintează pionii săi g şi h pînă la linia a 6-a, creînd

855

RUBINSTEIN-CAPABLANCA, Petersburg, 1914



Albul la mutare

ameninţări de mat, sau îşi creează un pion liber pe coloana „c") **2...b:c3 ! 3. D:c3 Db1+ 4. Rh2 D:a2** (acum a survenit un final care aminteşte în oarecare măsură poziţia din diagrama 842, în care negrul a trebuit să facă remiză prin şah etern datorită faptului că albul avea un pion liber) **5. Dc8+ Rh7 6. Df5+ g6 7. Df6 a5 ! 8. g4 ! a4 9. h5** (cu ameninţarea 10. h6 R:h6 11. Dh8+ Rg5 12. Rg3 şi negrul nu poate para matul) **9...g:h5 10. Df5+ Rg7 11. Dg5+ Rh7 12. D:h5+** remiză.

Finalul de dame din diagrama 856 este cîştigat de alb : **1. Df8+** (nu 1. D:b6? din cauza 1... D:a4 şi negrul capătă un bun contrajoc) **1...Rh7 2. Df5+ Rh8 3. De4** (apărînd pionul a4) **3...De7+ 4. Rd5 Dd7+** (luarea pionului h2 nu este favorabilă, de exemplu : 4...D:h2 5. f4 Dg1 6. Rc6 Dc5+ 7. Rb7 şi dama neagră are posibilităţi de mişcare limitate, din cauza necesităţii de a apăra pionul b6) **5. Re4 De7+ 6. Rd5 Dd7+ 7. Re5** (regele caută să ajungă la h3 unde scapă de şahuri) **7...De7+** (dacă 7...Dc7+ 8. Rf5 D:h2, atunci 9. De8+ Rh7 10. Dg6+ Rh8 11. D:b6 D:g2 12. Dc6 şi albul trebuie să cîştige dato-

856

KONSTANTINOPOLSKI-BUDO, Tbilisi, 1937

Albul la mutare ciştigă

rită pionului liber avansat b5 şi poziţiei mai bune a regelui, de exemplu: 12... Dg5+ 13. Re4 Dh4+ 14. f4 De1+ 15. Rf5 Db1+ 16. De4 etc.) **8. Rf5 Df6+ 9. Rg4 Dg5+ 10. Rh3 Dh5+ 11. Dh4 Dd5 12. Dg4 De5 13. Dg6!** (începutul unei noi etape în desfăşurarea acestui final deosebit de greu — albul pregăteşte aducerea regelui său la c7) **13...Df2** (împiedicînd mutarea 14.g4) **14. De8+ Rh7 15. De4+ Rh8 16. f4** (acum călătoria proiectată a regelui este asigurată) **16...Rg8 17. Rg4 Dg1 18. Rf5?** (pune în discuţie ciştigul partidei. Corect era 18. h3) **18...De5+** (negrul lasă să-i scape ocazia de a obţine un contrajoc prin 18...D:h2 19. De6+ Rh7 20. Dg6+ Rh8 21. D:b6 Dh5+ ! 22. Re4 De2+ 23. Rd5 Da2+ 24. Rd6 D:a4 etc.) **19. Rg4 Dg1 20. Dd5+ Rh7 21. h3! Df2 22. Rf5 De2+ 23. De4! Dc7 24. Re6+ Rh8 25. g3** (consolidînd pionul f4 albul îşi eliberează dama de griji inutile) **25...De8+ 26. Re7 Dc7+** (luarea pionului h3 ducea la pierdere, de exemplu: 26...D:h3 27. Dc3 ! Df5 28. D:b6 De4+ 29. De6 D:a4 30. Rf7 ! şi ciştigă, sau 29...Db7+ 30. Rf8 Db8+ 31. Rf7 Dc7+ 32. Rg6 şi ciştigă) **27. Re8 De8+ 28. Rf7 Dg8+** (dacă 28...Dc7+, atunci 29. De7 Dc4+ 30. De6 Dc7+ 31. Rg6 Dd8 32. f5 Db8 33. g4 Dd8 34. f6 ! şi ciştigă) **29. Re7 Db3 30. g4 h5** (după 30...D:h3 ar fi survenit forţat un final de pioni pierdut pentru negru: 31. Rf7 Db3+ 32. De6 D:e6+ 33. R:e6, de exemplu 33...g6 34. f5 ! Rg7 35. Re7 şi ciştigă) **31. g:h5 D:h3** (nu se poate juca nici 31...Db4+, deoarece după 32. D:b4 a:b4 33. a5 b3 34. a:b6 b2 35. b7 b1D 36. b8D+ Rh7 37. De5 albul ciştigă fără prea mare greutate) **32. De5 Rh7** (pierde imediat 32...Da3+ 33. Rf7 Db3+ 34. De6 ! etc.) **33. De4+ Rh8 34. Dd5 Dh4+ 35. Dg5 Dh1 36. De5 Rh7 37. Rf8!** (forţează un ciştig rapid) **37...Dg1** (dacă 37... Da8+ cel mai simplu este 38. De8 Dg2 39. f5 şi 40. Dg6+ şi ciştigă) **38. Df5+ Rh8** (sau 38...Rh6 39. Rg8 şi ciştigă) **39. Dd5!** şi negrul a cedat. Nu este lipsit de interes să remarcăm că albul a ciştigat fără să-şi valorifice, pînă la urmă, pionul în plus.

Capitolul XII

DAMA ÎMPOTRIVA UNEI FIGURI UȘOARE SAU A UNUI TURN CU PIONI PE TABLĂ; DAMA ÎMPOTRIVA PIONILOR

În acest capitol vor fi examinate o serie întreagă de finaluri interesante, în care nu întotdeauna dama cîștigă, ba uneori chiar pierde.

DAMĂ ÎMPOTRIVA UNEI FIGURI UȘOARE

Remiza se poate obține atunci cînd există una din următoarele condiții:

1. Figurile părții mai tari sînt așezate nefavorabil (în special la marginea tablei), ceea ce permite să se dea șah etern sau să se creeze o amenințare de mat sau de remiză pozițională.

2. Pionii părții mai slabe sînt departe înaintați.

3. Combinații de pat.

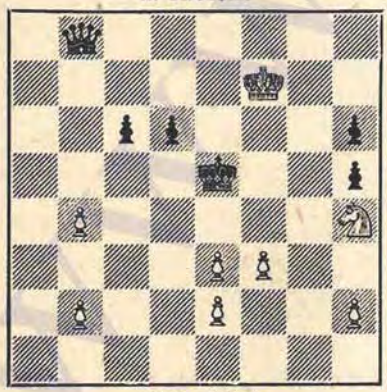
Partea mai tare pierde numai în cazul unei așezări deosebit de nefavorabile a figurilor sale. De exemplu: în studiul lui A. Troițki (diagrama 856 bis) partea mai slabă cîștigă: **1. Cg6+ Rd5** (dacă 1...Rf5, atunci 2. e4+ și 3. h4 mat) **2. b3! D:b4** (sau 2...Db6 3. Rf6, de exemplu: 3...Dd8+ 4. Ce7+, iar 3... D:e3 nu este bine din cauza 4. Ce7+ Rd4 5. Cf5+) **3. Cf4+ Re5 4. Cd3+.**

DAMĂ CONTRA CAL

Merită atenție poziția lui Cehover (diagrama 857): **1. Ce2+ Ra2** (sau 1...

856 bis

A. TROIȚKI



Albul cîștigă

857

V. CEHOVER

(sfîrșitul unui studiu)

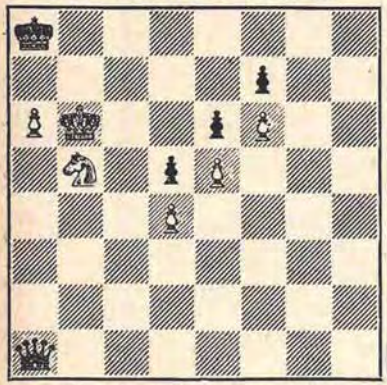
Albul la mutare face remiză

D:c2+ 2. R:c2 b5 3. e6 b4 4. e7 remiză) **2. Cb4+ Ra3 3. Cc2+** ; dacă negrul nu sacrifică dama, atunci albul dă șah etern.

Exemplul 858 a fost alcătuit pe schema unuia din studiile lui Cehover : **1. a7 !** (datorită pionului departe avansat albul creează amenințarea 2. Cc7 mat) **1...Db2**

858

După un studiu de V. CEHOVER



Albul la mutare face remiză

2. Ra6 Da2+ 3. Rb6 Db3 4. Ra6 Da4+ 5. Rb6 Db4 6. Ra6 De4 7. Rb6 — remiză pozițională.

Poziția din diagrama 859 constituie încheierea unui studiu de Ilin. În această poziție negrul nu poate ciștiga, deoarece regele său este închis în colț, iar dama nu poate izola regele alb de cal. De exemplu : **1...De4 2. Rd7 De5 3. Rd8 De6 4. Re8 Dd6 5. Rf7 Dd7 6. Rf8 Dd8+ 7. Rf7** etc.

Chiar într-o astfel de poziție ca cea din diagrama 860 ciștigul nu se poate obține din cauza lipsei de coordonare a acțiunii figurilor negre și a faptului că pionul alb este foarte avansat, de exemplu : **1...Dd1+ 2. Re4 Dd6** (altfel albul își aduce regele la e6 și joacă Cc6) **3. Rf4 Rf2 4. Re4 Rg3** (regele negru caută să pătrundă în partea de sus a tablei : dacă 4...Dd4+, atunci 5. Rf5 Rg3

859

P. ILIN, 1947

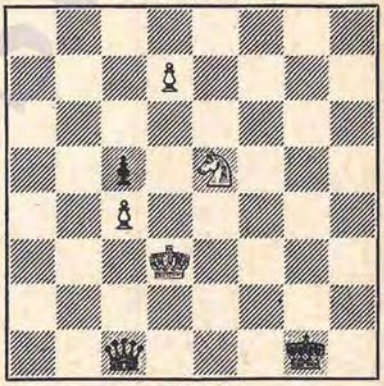
(sfîrșitul unui studiu)

Remiză

860

V. CEHOVER, 1953

(sfîrșitul unui studiu)



Remiză

6. Re6 și apoi Cf6) **5. Rf5 Rh4 6. Rf4 Rh5 7. Rf5 Rh4** (dacă 7...Rh6, atunci 8. Cf7+, sau 7...De7 8. Rf4 Df6 + 9. Re4 Rh6 10. Cg4+ sau 10. d8D) **8. Rf4 Rh3** (regele negru se îndreaptă spre flancul damei. La 8...Df6+ albul răspunde 9. Re4, și dacă 9...Rg5?, atunci 10. d8D !

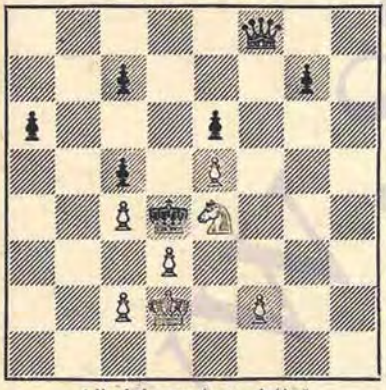
D:d8 11. Cf7+ şi negrul mai şi pierde) **9. Rf5 Rg3 10. Re4 Rf2 11. Rf4 ! Re2 12. Re4 Rd2 13. Rf4 Re3** (dacă 13...Dd4+, atunci 14. Rf5 Re3 15. Re6 Re4 16. Cc6 D:c4+ 17. Rd6 Dd5+ 18. Rc7 c4 19. d8D D:d8+ 20. R:d8 c3 21. Cb4 remiză) **14. Rf5** (cu cursa 14...Rd4? 15. d8D ! D :d8 16. Cc6+) **14...Rb3 15. Re4 Ra4 16. Rf5 Rb3** (la 16...Ra5? urmează la fe1 17. d8D+ D:d8 18. Cc6+) **17. Re4** etc. remiză poziţională.

Negrul ar fi ciştigat uşor dacă regele său ar fi stat în poziţia iniţială, undeva în partea de sus a tablei.

Studiul lui Kubbel (diagrama 861) are o soluţie interesantă: **1. Cf6 ! g:f6** (sau 1...Db8 2. c3+ şi 3. Cd7+. Dacă 1...Dh8 atunci 2. Cg4 !) **2. f4** şi **3. e3**

861

L. KUBBEL, 1934
(sfîrşitul unui studiu)



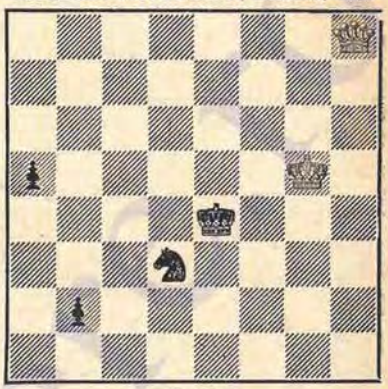
Albul la mutare ciştigă

mat. Negrul a pierdut din cauza poziţiei nefavorabile a regelui (şi în parte a damei).

Poziţia din diagrama 862 ar fi putut surveni în partida Scerbakov-Averbach. Aci albul nu poate să întreprindă nimic împotriva ameninţătorilor pioni negri: **1. Db1+** (sau 1. Db8 a4 !) **1...Re3 2. Db1 a4 ! 3. Rf5 a3 4. Da2 Rd2 5. Re4**

862

SCERBAKOV-AVERBACH, Moscova, 1950



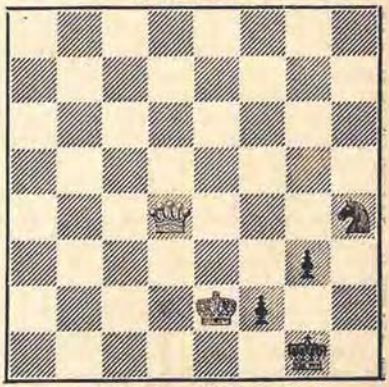
Remiză

Ce1 şi la remiză trebuie să se gîndească nu negrul, ci albul.

În poziţia lui Horwitz (diagrama 863) albul trebuie să depună destul de multe eforturi pentru a obţine ciştigul, deoarece pionii departe înaintaţi ai negrului sînt foarte tari. Berger arată că negrul la mutare ar fi obţinut remiza: **1...Cg2 ! 2. Df6 ? Ce3 !** sau **2. Da1+ Ce1 3. Df6**

863

B. HORWITZ



Albul la mutare ciştigă

Cg2 (cu amenințarea 4...Ce3) **4. Df3 Rh2 5. Rf1 Ce3+ ! 6. D:e3 g2+**. Albul la mutare trebuie să joace: **1.Da1+ Rg2** (după 1...Rh2 2. Rf1 Rh3 3. Dd1 Cg6 4. Dh5+ Ch4 5. Dg5 sau 2...Cg6 3. Dc1 Rh3 4. Dh6+ Ch4 5. Dh5 înfrîngerea negrului este inevitabilă) **2. Dd1 ! Cg6** (foarte rău este 2...Cf5? 3. Dd5+ R-oriunde 4. D:f5 și cîștigă, sau 2... R-oriunde 3. Rf1 și cîștigă) **3. Dd5+ Rh2 !** (mult mai rău este 3...Rg1 4. Df3 ! și negrul pierde: 4...Rh2 5. Rf1 Ch4 6. Dg4, sau 4...g2 5. D:f2+ Rh1 6. Df3 ! Ch4 7. Dh3+ Rg1 8. Dg4 !; dacă în ultima variantă se joacă 6...Cf4+, atunci urmează 7. Rf2 Cd3+ 8. Rg3 Ce1 9.De4) **4. Dh5+ Rg2 5. Df3+ Rh3 ! 6. Rf1 !** Datorită ocupării de către rege a punctului f1 soarta luptei este decisă. Poate urma **6...Cf4 !** (dacă 6...Ch4, atunci 7. Dh5 !, sau 6...Rh4 7. Rg2 !) **7. Dh1+ !** (greșit este 7. D:f4? g2+ 8. R:f2 g1D+ ! 9. R:g1 — pat) **7...Rg4 8. De4 Rg5** (sau 8...Rh3 9. Df5+ ! cu cîștigul calului) **9. Df3 Ch5 10. Rg2 Rg6** (pierde imediat 10...Rh4 11. Df5 !) **11. Dg4+ Rh6 12. Df5** și negrul își pierde pionii.

DAMĂ CONTRA NEBUN

În poziția din diagrama 864 mutarea **1. Nf1 !** asigură remiza, deoarece nebunul nu poate fi luat din cauza patului, iar **1...De1** sau **1...Dd1** se parează prin **2. Rg2**; după aceasta albul, pentru a obține remiza, n-are decît să mute nebunul pe diagonala a6-f1.

Pentru a ilustra posibilitățile de pat dăm sfîrșitul unui studiu al lui Campbell (diagrama 865): **1. b4 !**

Pentru fiecare șahist este folositor să cunoască exemplul 866. Aci pionul g4 nu este greu de apărat (nebun h3) iar regele sau dama albă nu pot pătrunde pe nicăieri în cetatea negrului. În afară de aceasta, nebunul nu poate fi luat din cauza patului. De aceea albul nu poate cîștiga.

Deosebit de interesantă este poziția lui Cehover din diagrama 867: **1. R:g2**

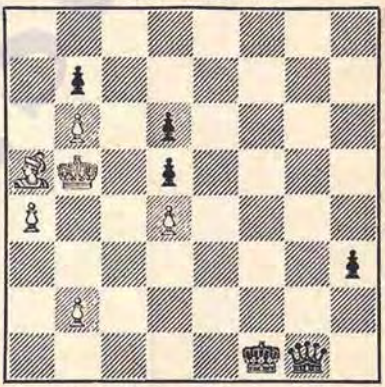
864

A. KAKOVIN, 1941
(sfîrșitul unui studiu)

Albul la mutare face remiză

865

G. CAMPBELL, 1855
(sfîrșitul unui studiu)

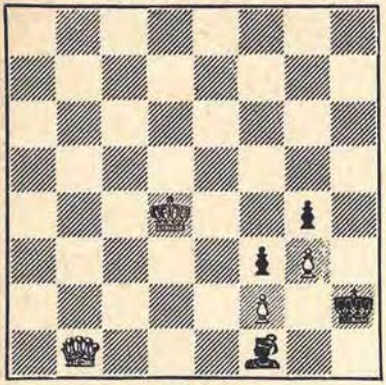


Albul la mutare face remiză

Db2+ 2. Nf2 Rg5 3. Rg3 ! (pentru a nu permite regelui să ajungă la f4) **3...De1 4. Na7 !** (singura mutare) **4...Df4+ 5. Rg2 Rh4** (acum propria damă ocupă cîmpul f4 și ia regelui posibilitatea de a pătrunde în lagărul albului) **6. Nf2+** (altfel 6. Dg3+) **6...Rh5 7. Na7 Dg5+ 8. Rh3 Df4 9. Rg2 Rg5 10. Ng1 !** etc.

866

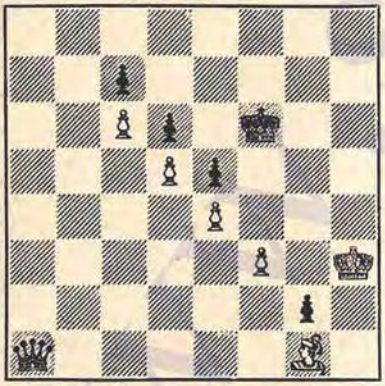
A. KAZANTEV, M. LIBURKIN şi L. STAROVEROV, 1933. (variantă dintr-un studiu)



Remiză

867

V. CEHOVER
(sfîrşitul unui studiu)



Albul la mutare face remiză

Pentru remiză albului îi este suficient să mute nebunul pe diagonala a7-g1, ocupînd cîmpurile a7, f2 şi g1; regele alb trebuie să ocupe cîmpul g3 pentru a nu permite regelui negru să pătrundă la f4. Dacă negrul îşi aduce regele la b8, atunci nebunul alb stînd la f2, regele la g2 şi dama neagră la f4, albul are din nou o mutare unică: Ng1!

În poziţia lui Kasparian (diagrama 868) regele alb se arată deosebit de activ: **1. g5! Dh7 2. Rg3 h4+ 3. Rf2 Re8** (dacă 3...Dh5, atunci 4. Re1) **4. Re3! Dg8** (sau 4...Dh5 5. Rd2 Rf8 6. Re1) **5. Rd4! Df8 6. Re5 Dg8 7. Rd4! Dh7 8. Re3 Dh5 9. Rd2**. Deoarece dama nu poate scăpa din încercuire, remiza este inevitabilă.

868

G. KASPARIAN, 1949
(sfîrşitul unui studiu)

Albul la mutare face remiză

Poziţia din diagrama 869, oricît s-ar părea de paradoxal, este de asemenea remiză. Iată ce scrie Cehover despre lupta care se poate desfăşura în studiul său: „Să examinăm planurile posibile ale negrului de a juca la cîştig. Dacă, în poziţia în care dama neagră se află la a3, regele negru în centru (de exemplu la e4) şi regele alb la b1, la mutare ar fi albul, atunci el îşi va deplasa nebunul pe un cîmp convenabil de pe diagonala d4-h8 şi apoi se va întoarce înapoi la d4. Dacă dama părăseşte cîmpul a3 şi se sacrifică pentru nebun şi pion pe cîmpul d4, atunci survine un final de pioni remiză. Dacă în poziţia în care dama neagră stă la e1 şi regele

869
V. CEHOVER, 1952
(sfîrșitul unui studiu)

Remiză

negru la b5 (regele alb se află la b2) ar fi albul la mutare, atunci el își va deplasa nebunul la a7 și apoi îl va readuce la d4 (este evident că regele alb nu se poate mișca din cauza Dc1). La alte poziții ale regelui negru, se găsește întotdeauna un cîmp favorabil pentru nebun pe diagonala d4-a7 (în acest caz cîmpul e3 nu se ia în considerație, deoarece acolo nebunul nu poate muta din cauza D:e3 etc.). Pe flancul regelui, evident, regele negru nu poate pătrunde pe nicăieri. În sfîrșit, dacă atunci cînd damă neagră se află la a3 și regele negru la a4 (regele alb la b1 și nebunul la d4) ar fi negrul la mutare, atunci propria damă împiedică pe regele negru să ocupe importantul cîmp a3, prin care ar fi putut pătrunde în poziția albului. Negrul nu poate să treacă rîndul la mutare albului, cu scopul ca, după deplasarea nebunului pe diagonala d4-h8, să mute dama atacîndu-l și apoi să joace regele la a3, deoarece manevrînd pe diagonala d4-h8, nebunul alb va muta pe cîmpul d4 numai după ce regele negru ocupă cîmpul a4, iar dama cîmpul a3. În cazul cînd dama neagră se află la b7 iar regele negru la a4 (regele alb la a2, iar nebunul la d4), albul fiind la mutare poate juca chiar **1. Ra1** și la **1...Ra3** să răspundă **2. Ne5+**, iar apoi să se întoarcă cu nebunul la d4. Desigur, ar pierde **1. Ne3** din cauza **1...De4** cu amenințările **2...D:e2+** și **2...D:e3"**.

În exemplul 870 după 1. Dc8+ Rb3 2. Db7+ Ra3 3. Da6+ Rb3 partida s-a dat remiză. La cîștig ducea **1. Re3 !**

870
DAMȘESCU-CALOMFIRESCU,
Jucată în R.P.R., 1950

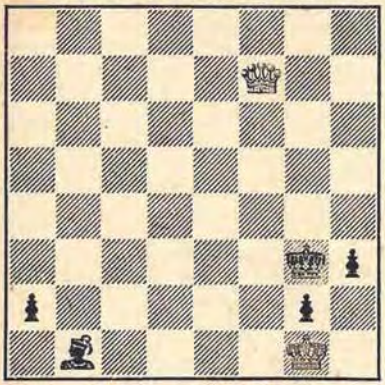
Albul la mutare cîștigă
Dacă se scoate pionul h4—remiză

Nc2 2. Dg7+ Rb3 3. Rd2 ! b1D 4. Dc3+, deoarece după schimbul damelor pionul h4 se transforma în damă.

Nu este ușor de obținut cîștigul în poziția lui Kling și Horwitz (diagrama 871): **1. Df2+ Rg4 2. Df6** (cu amenințarea 3. Rf2) **2...Rg3** (dacă 2... Rh5 atunci 3. Rf2 Ne4 4. Df7+ Rh6 5. D:a2 h2 6. De6+ și cîștigă, sau 3...Ng6 4. Df3+ Rg5 ! 5. Dd5+ și 6. D:a2 ; la 2...Nf5 urmează 3. Rf2 Rf4 4. Dd4+ Ne4 5. Dd2+ Re5 5.D:a2 h2 7. Da5+ Rd6 8. Dd8+ și pionul h2 se pierde) **3. Dg5+ Rf3 4. De5 Ne4** (dacă 4...Rg4, atunci 5. Rf2 Nf5 6. De2+) **5. Dc3+ Rf4** (la 5...Rg4 decide 6. Dd4 !) **6. Dd2+ Rg3 7. Df2+ ! Rg4 8. D:a2 Nf5 9. Rf2 Rg5 10. Dg8+ Rf6 11. Dg3**

871

J. KLING și B. HORWITZ, 1851



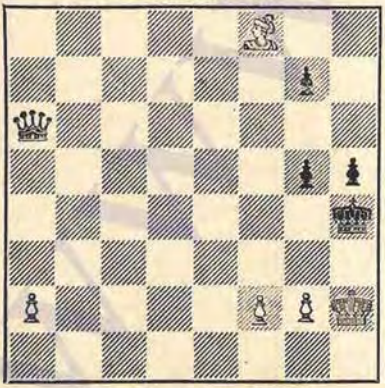
Albul la mutare cîștigă

Ne6 12. Re3 Nf5 13.Rf4 Ne6 14.Dg5+ Rf7 15. Re5 Nd7 16. Df6+ Rg8 17. Dd8+ și cîștigă: sau **16...Re8 17. Rd6** și cîștigă. Soluția de mai sus a fost arătată de Tarasch — soluția autorilor era mult mai complicată.

Nebunul poate cîștiga contra damei numai în cazuri excepționale (diagrama 872): **1. f3 !** (cu amenințarea 2. g3 mat.

872

A. TROITKI, 1934



Albul la mutare cîștigă

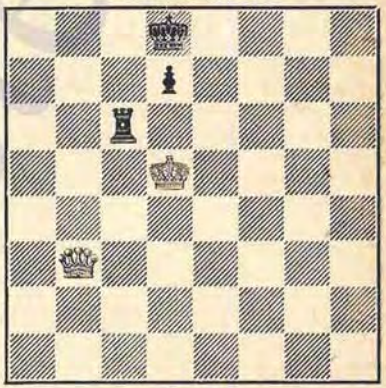
Dacă acum 1..g4, atunci 2. Ne7+; **1...D:a2** (dacă 1...De2 atunci 2. N:g7 !, de exemplu: 2...Df2 3. Ne5, sau 2...De1 3. Nc3 ! De2 4. a4 !. sau 2...De1 3. Nc3 ! Dg3+ 4. Rg1 și cîștigă) **2. N:g7 ! De2** (sau 2...Dd2 3. Ne5 Df4+ 4. g3+ ! și 5. N:g3 mat) **3. Ne3 ! Df2 4. Ne5 De1 5.g3+ D:g3+ 6. N:g3** mat.

DAMĂ ÎMPOTRIVA TURN ȘI UNUL SAU DOI PIONI

În poziția lui Philidor (diagrama 873) albul nu poate cîștiga, deoarece negrul nu mută decît cu turnul pe cîmpurile c6, e6 și înapoi, de exemplu:

873

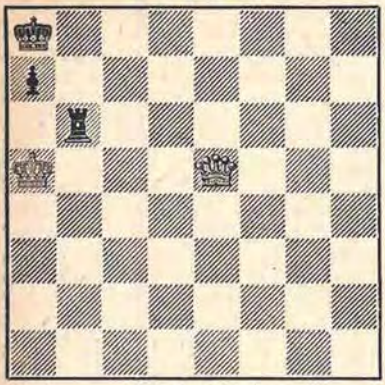
A. PHILIDOR, 1777



Remiză

1. Db8+ Re7 2. Dg3 Te6 ! 3. Dg7+ Rd8 4. Df7 Te6 ! etc. Turnul și un pion de pe coloana turnului, linia a șaptea, nu pot face remiză împotriva damei (diagrama 874): **1. Dd5+** (bine este de asemenea 1. Dc7 — vezi mai jos) **1... Rb8 2. Dd7 Th6** (după 2...Ra8 albul dă mat în patru mutări, începînd cu 3. Dc8+. Dacă 2...Tb1, atunci 3. De8+ Rc7 4. Df7+ Rb8 5.Dg8+ R-oriunde 6. Dh7+ și cîștigă) **3. De8+ R-oriunde 4. Df7+** și negrul pierde fie turnul,

874
H. v. d. LASA



Albul câștigă

fie pionul. Nu e greu de observat că această poziție este câștigată chiar cu negrul la mutare **1...Rb7 2. De7+ Rb8 3. Dd7 !**

Partea mai tare nu trebuie să permită înaintarea pionului pe linia a șasea (vezi, mai jos, diagrama 883).

Finalul din diagrama 875 este de asemenea ușor câștigat pentru alb (el

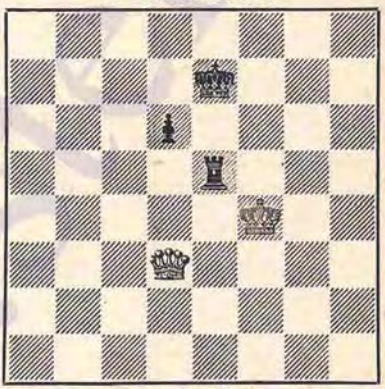
875
H. v. d. LASA

Albul la mutare câștigă

poate surveni din exemplul precedent, dacă se joacă 1. Dc7 Ta6+ ! 2. Rb5 Tb6+ 3. Rc5 Tb1): **1. De8+ Tb8 2. De6+ Tb7 3. De8+ Tb8 4. De4+ Tb7 5. De6** (cu ajutorul triunghiului Dc6-e8-e4-c6 albul a trecut rîndul la mutare negrului, care astfel a intrat în zugzwang. La mat duce, de exemplu, 5...a5 6. Da6+ Ta7 7. Dc8 mat) **5... Rb8 6. De8+ Rc7 7. Da8 !** și negrul pierde pionul a7.

În poziția lui Philidor, din diagrama 876, albul câștigă după o luptă lungă. Scopul său principal este câștigarea pionului d6. Pentru a cunoaște în gene-

876
A. PHILIDOR, 1777



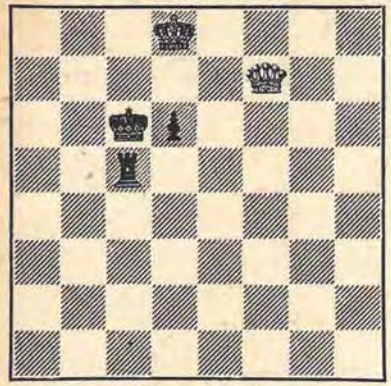
Albul câștigă

ral analiza lui Philidor dăm mai întîi o soluție prescurtată: **1. Dh7+ Re6 2. De7 Te5 3. Dd8 Te5 4. De8+ Rd5 5. De8 ! Te4+ 6. Rf5 Te5+ 7. Rf6 Te4 8. Df5+ Te5 9. Dd3+ Rc5 10. Dd2 ! Re6 11. Dd4 ! Rd7 12. De4 ! Te5 13. Df7+ ! Re6 14. Re7 ! Te5+ 15. Rd8 Te5 16. Dd7+ Rd5 17. Re7 Te6 18. Df5+ Re4 19. Rd7 Te5 20. De4+** și **21. R:d6.**

Din cauza marii dificultăți a acestei analize, expunerea ei pe larg începe cu poziția finală (diagrama 877). Cum se vede din diagramă, regele alb a trecut

877

A. PHILIDOR, 1777



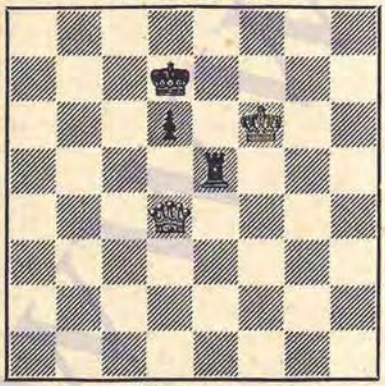
Albul cîştigă

nu numai peste linia a cincea, dar şi peste coloana „e". Nu mai sînt necesare decît cîteva mutări pentru cîştigarea pionului: **16. Dd7+ Rd5 17. Re7 Te6 18. Df5+ Re4 19. Rd7 Te5** (sau 19... Tb6 20. Rc7 !) **20. De4+** şi **21. R:d6.**

Acum vom examina o poziţie care a survenit şi mai devreme în analiza lui Philidor (diagrama 878). Cu ajutorul

878

A. PHILIDOR, 1777



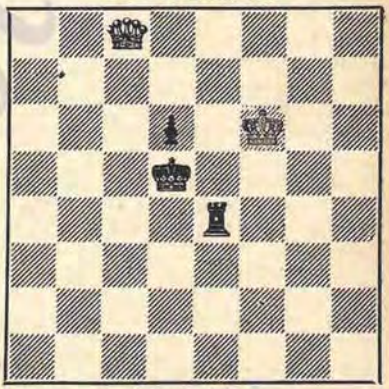
Albul cîştigă

unei serii de manevre albul forţează turnul negru să părăsească coloana „e" - după care regele alb ajunge pe cîmpul d8, apropiindu-se de pionul negru: **12. De4 ! Te5** (nu se poate 12... Rd8 din cauza 13. Dc6. La pierderea turnului duce atît 12...Te7 sau 12...Te3, din cauza 13. Da4+ Rd8 14. Da8+, cît şi 12...Te1, din cauza 13. Da4+ Rc7 14. Da5+. Dacă 12...Te8, atunci 13. Db5+ Rd8 14. Dc6 sau 12...Ta5 13. Db4 ! Tc5 14. Db7+ Tc7 15. Db5+ Tc6 16. Rf7 Rc7 17. Re6 etc.) **13. Df7+ ! Re6 14. Re7 ! Te5+ 15. Rd8 Te5** (sau 15...Rc5 16. Dc7+ Rd5 17. Rd7) şi se ajunge la o poziţie deja cunoscută din analiza lui Philidor (diagrama 877).

Unul din cele mai dificile momente din analiza lui Philidor îl constituie poziţia din diagrama 879. Cum trebuie jucat aici? Philidor a indicat urmă-

879

A. PHILIDOR, 1777



Albul cîştigă

toarea cale: **8. Df5+** (cu scopul de a ocupa cu dama un cîmp în faţa regelui advers, pe coloana „d") **8...Te5** (sau 8...Rd4 9. Df2+ Rd5 10. Dd2+ şi scopul este atins) **9. Dd3+ Re5** (dacă 9...Rc6, atunci 10. Dd4 !, ceea ce grăbeşte deznodămîntul) **10. Dd2 ! Re6** (toate celelalte continuări sînt mai proaste

pentru negru, de exemplu: 10...Te8 11. Dc3+ Rb5 12. Db3+ Rc5 13. Da3+ Rd5 14. Da5+ R-oriunde 15. Da4+ cu cîștigul turnului, sau 10...Te4 11. Dc3+ Rd5 12. Dd3+ Td4 13. Db5+ Re4 14. Re6 și regele alb se află alături de pion) **11. Dd4! Rd7 12. De4!** și mai departe așa cum s-a arătat în analiza diagramei 878.

Nici prin alte răspunsuri la mutarea a 11-a negrul nu poate împiedica regele alb să treacă peste coloana „e", de exemplu: **11...Re7 12. Da4 Rb6** (dacă 12...Tc5, atunci 13. Da7+ Rc6 14. Re7) **13. De2!** (despărțind regele de pion) **13...Rb7** (sau 13...Tc5 14. Dd3 Rc7 15. Dh7+ Rc6 16. Re7 etc.) **14. De4! Rb6 15. De8! Rb5 16. De7 Te5 17. Dd7+!** etc.

În afara mutării lui Philidor **8. Df5+**, albul poate juca, așa cum a arătat Em. Lasker, **8. Db7+ Rd4 9. Db4+ Rd5 10. Dd2+ Re6 11. De2+ Rd5 12. Dd3+ Td4 13. Db5+ Re4 14. Re6**, atingînd scopul urmărit: **14...Re3 15. Db6** (albul trebuie să despartă regele de pion) **15...Rd3 16. Db3+ Re4 17. De3 Td3 18. De1+ Rf3 19. Rd7 Td4 20. Re6 Td3 21. Rb5! d5 22. Re5 Rf4 23. De2** și pionul „d" trebuie să cadă.

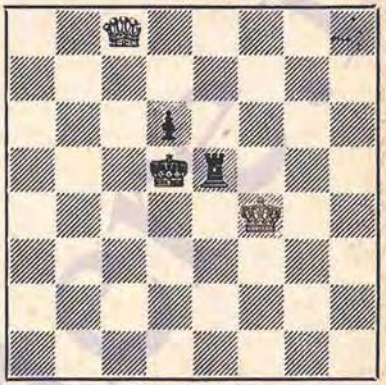
Merită atenție și mutarea lui Guretzki-Kornitz, **8. De3**, de exemplu: **8... Te6+ 9. Rf7 Te5** (după 9...Te4 10. Dd3+ Td4, sau 10...Re5 regele alb capătă posibilitatea de a trece peste coloana „e") **10. Rf8!** Acum negrul este în zugzwang. Dacă **10...Te4**, atunci **11. Dd3+** și orice ar răspunde negrul, regele alb trece pe coloana „d", de exemplu: **11...Re5 12. Re7 d5 13. Dg3+ Rf5+ 14. Rd6 d4 15. Dd3 Rf4 16. Rd5**, sau **13...Rd4+ 14. Rd6 Re4 15. Dg2 Td4 16. De2+ R-oriunde 17. Re5**; la **10... Te6** este bine **11. Db3+ Re5 12. Rf7!**

Trebuie remarcată importanța soluției propuse de Guretzki-Kornitz, deoarece ea, spre deosebire de celelalte soluții, este aplicabilă tuturor pionilor aflați pe coloanele de la „b" pînă la „g", adică nu numai pionilor centrali, ci și acelora de pe coloanele nebunilor și cailor.

Soluția poziției din diagrama 880 arată cum se realizează trecerea regelui alb peste linia a cincea. Poate oare negrul să nu permită regelui alb să

880

A. PHILIDOR, 1777



Albul cîștigă

ajungă la f6? Dacă **5...Th5 6. Da8+! Rd4 7. Da4+!** negrul pierde turnul sau pionul, iar **5...Rd4 6. De6! Td5** pierde din cauza **7. Rf3!** (indicat de Salvioli) **7...Re5** (după 7...Tf5+ 8. Rg4 Td5 9. Rf4 negrul se află în zugzwang) **8. De3+ Rf5** (dacă 8...Rc6, atunci 9. Dc4 și cîștigă) **9. De4! Te5** (la mat duce 9...Tc5 10. Df7+ Re5 11. De7+ Rd5 12. De4 mat) **10. Df7+ Rg5 11. Dd7 Td5** (sau 11...d5 12. Dg7+ Rf5 13. Df7+ Rg5 14. Df4+ și cîștigă) **12. Dg7+ Rf5 13. Df7+ Re5 14. Df4+ Re6 15. De4! Re5 16. De4+**. De aceea în poziția din diagrama 880 trebuie jucat **5...Te4+ 6. Rf5 Te5+** (sau 6...Rd4 7. Dc6 d5 8. Dc2 și nu merge 8...Te8 din cauza 9. Da4+) **7. Rf6 Te4**, ceea ce duce la diagrama 879. Dacă **7...Te1**, atunci **8. Db7+ Rd4 9. Db6+ Rd5 10. Da5+**.

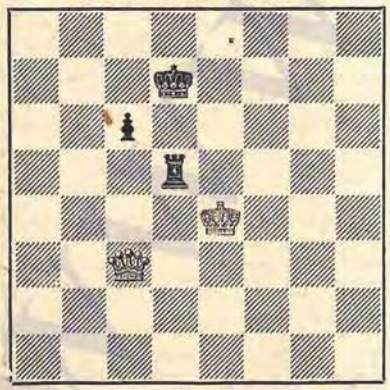
Acum trebuie să ne întoarcem la poziția inițială a analizei lui Philidor (diagrama 876): **1. Dh7+ Re6** (la 1... Rd8 albul joacă 2. Df7! Rc8 3. Da7

Rd8 4. Db8+ Rd7 5. Db7+ Rd8 6. Dc6 Re7 7. Dc7+ Re6 8. Dd8 Rd5 9. Dc8 și se ajunge la poziția din diagrama 880; sau 8...Tf5+ 9. Rg4 Te5 10. De8+ Rd5 11. Dc8 ! După 2. Df7 turnul nu se poate mișca din loc, deoarece aceasta ar permite regelui alb fie să pătrundă la f6, fie să se apropie de pionul negru, de exemplu : 2...Te7 3. Df8+ Rd7 4. Rf5, sau 2...Rc8 3. Da7 Tc5 4. De7 Tc6 5. Re4, sau 2...Tc5 3. De6 Rc7 4. De7+ Rc6 5. Dd8 Te5 6. Dc8+ Rd5 7. Da8+ Re6 8. De8+ Rd5 9. Dc8 ! și din nou s-a ajuns la poziția din diagrama 880) **2. De7 Te5 3. Dd8** (pentru a alunga regele negru de pe cîmpul d5) **3...Te5 4. De8+ Rd5** (altfel dama ocupă cîmpul d7 și problema pentru alb se simplifică considerabil, de exemplu : 4...Rf6 5. Dd7 ! Td5 6. Re4 Te5+ 7. Rd4, sau 5...Te6 6. Dc6 ! Re7 7.Dc7+ Rf6 8.Dd7 !, sau 4...Rf6 5. Dd7 Te6 6. Dc6 Rf7 7. Db7+ Rg6 8. Dc7 ! Rf6 9. Dd7 !) **5. De8 !** Ultima mutare a albului duce la poziția din diagrama 880, pe care am analizat-o.

Poziția lui Guretzki-Kornitz, din diagrama 881, nu este decît poziția lui Philidor pentru pionul de pe coloana nebunului ; aici negrul obține remiza :

881

B. GURETZKI-KORNITZ



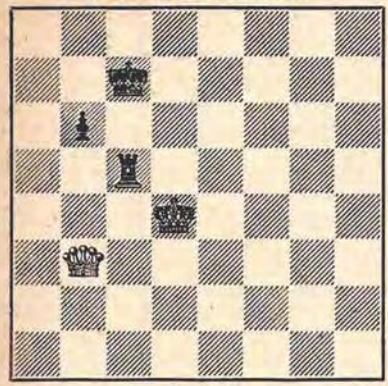
Remiză

1. Dg7+ Rd6 ! 2. Db7 Tb5 3. De8 Td5 4. Dd8+ Re5 5. Db8. Acum negrul poate juca **5...Th5** sau **5...Tg5**, împiedicînd regele alb să pătrundă pe linia a șasea, deoarece albul nu are la dispoziție o mutare analoagă mutării 6. Da8+, ca în poziția din diagrama 880. Se poate juca și **5...Td4+ 6. Re5 Re4 7. Db6 c5 8. Db2** (în poziția lui Philidor, adică atunci cînd pionul este central, o astfel de mutare ar fi decis lupta în favoarea albului — vezi diagrama 880) **8...Td5+ ! 9. Re6 Td8 !** (această mutare este posibilă datorită faptului că albul nu are o mutare analoagă mutării 9. Da4+, ca în poziția din diagrama 880. Permițînd însă regelui alb să pătrundă în spatele său, negrul trebuie să joace foarte precis. El trebuie să ocupe cîmpul d4 numai după ce albul joacă regele la e7. Altfel albul poate să-l aducă în poziție de zugzwang : 9...Td4 ? 10. Re7 !, de exemplu : 10...Rd5 11. Rd7 !, sau 10...Td5 11. Da2+ Rd4 12. Re6 !, sau 10...Td3 11. Dc2+. Acum devine clar că ar fi fost rău 8...Td8 din cauza 9. Re6 Td4 10. Re7 ! etc.) **10. Re7 Td4 !** și albul n-are ce face împotriva manevrelor turnului.

Poziția lui Guretzki-Kornitz (diagrama 882), pentru pionul de pe coloana turnului aflat pe linia a șasea, este de asemenea remiză : **1. Df7+ Rb8 ! 2. De6 Rb7 3. Dd7+ Rb8 4. Re4 Ra8 5. Da4+ Rb7 6. Rd4 Tc7 !** (mai rău este 6...Ta5 ? 7. Dd7+ Rb8 8. Dc6 Ra7 9. Dc7+ Ra6 10. Db8 Tc5, deoarece în această variantă albul obligă regele advers să vină în fața pionului : 11. Da8+ Rb5 12. Re4 Tc4+ 13. Rd5. De altfel, chiar și aci poziția este remiză, dacă negrul nu joacă 13...Tc5+ ? 14. Rd6 Tc4 15. Da3 !, ci 13...Rb4 14. Da6 b5 ! 15. Da2 Tc8, nepermițînd regelui alb să treacă peste coloana „c" ; sau 13...Rb4 14. Df8+ Tc5+ 15. Rd6 b5 16. Re6 Rc4 17. Df4+ Rb3 !) **7. Rd5 Te5+ 8. Rd6 Te7 9. De8 Te8 10. Dd7+ Rb8 11. De7 Te5 ! 12. De6 Tc7 13. De2 Rb7 !** Poziția lui Guretzki-Kornitz este o adevărată „cetate" ! Trebuie remarcat

882

B. GURETZKI-KORNITZ



Remiză

că după **1. Df7+ Rc6 2. Da7 Ta5 3. Db8 Tc5 4. De8+ Rb5 5. Da8 Tc4+ 6. Rd5 Rb4** survine poziția de remiză pe care am examinat-o mai sus.

Albul nu poate cîștiga împotriva unui pion de pe coloana turnului aflat pe linia a șasea (diagrama 883): **1. De7+ Rb8! 2. De8+ Rb7 3. Dd8 Ra7 4. De8 Tb7!** (retrăgîndu-se cu turnul, negrul

883

B. GURETZKI-KORNITZ

Remiză

permite regelui alb să treacă peste linia a cincea, dar aceasta nu duce la pierdere, deoarece dama nu poate începe atacul pe partea cealaltă a pionului. Desigur, pentru a obține remiza negrul trebuie să joace exact. El nu trebuie să permită regelui alb să ajungă la c8 și, în afară de aceasta, el nu trebuie să mute cu regele la a5, sau să-și înainteze pionul; în ultimul caz survine poziția de pierdere pe care o analizăm mai jos, la diagrama 885) **5. De5+ Rb8 6. Dd6+ Ra7 7.Dd4+ Ra8 8. Rc5 Ra7 9. Rc6+ Ra8 10. Dd8** (dacă 10. Df4, atunci negrul trebuie să joace 10...Ra7!, deoarece continuarea 10...Tb5? 11. Rc7! Tb7+ 12. Rc8! duce la pierdere, de exemplu: 12...Tb5 13. Dc7! Tb1 14. Dc6+ Ra7 15. Dc5+ Ra8 16. Dd5+ Ra7 17. Dd4+ Ra8 18. De4+ și cîștigă; sau 12...Ra7 13. Dd4+ Tb6 14. Rc7 și cîștigă, sau 12...Tb6 13. De4+ Ra7 14. Dd4 și cîștigă. Pierde și 11...Ra7 12. Dd4+ Ra8 13. Dd6 Ra7 14. Rc8 etc.) **10...Tb8 11. Dd5 Tb7!** (pierde 11...Ra7, din cauza 12. Rc7 Tb5 13. Dd4+ Ra8 14. Dd6! Ra7 15. Rc8 Tb7 16. Dd4+) **12. Dd8+ Tb8** (în loc de 12...Tb8, se poate juca și 12...Ra7) **13. Da5 Ra7 14. Rc7** (dacă 14. Dc5+ Ra8 15. De7, atunci 15...Tb5 și albul nu poate juca 16. Rc7 din cauza 16...Tb7+) **14...Tb7+ 15. Re8 Tb8+ 16. Re7 Tb7+ 17. Re6 Tb5 18. De7+ Ra8 19. De8+ Ra7**. Remiză, căci regele alb nu se poate menține pe cîmpul c8.

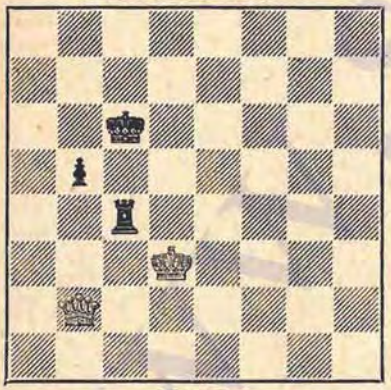
Pentru a lămuri complet lucrurile, trebuie să vedem ce se întîmplă dacă negrul joacă după **1. De7+ Rb8! 2. De8+ Rb7 3. Dd8 Ra7 4. De8**, mutarea **4...Rb6?** în locul mutării corecte 4...Tb7! În acest caz albul cîștigă, spre deosebire de pozițiile în care pionul se află pe coloana nebunului sau a calului, în care o mutare analoagă a regelui a dus la remiză: **5. Db8+! Re6** (sau 5...Ra5 6. Da7 Tb4+ 7. Rc5 Tb5+ 8. Rc6 Tb4 9. Dc5+ Ra4 10. Dc2+ Ra5 11. Da2+ Ta4 12. Dd2+ și cîștigă) **6. Da7 Tb6 7. Rd4 Rb5** (după 7...Tb4+ 8. Rc3 Tb6 9. Rc4 negrul este în zugzwang) **8. Rd5** și ne rul trebuie să joace **8...a5** (altfel

se pierde turnul, de exemplu: 8...Ra5 9. Dc7! Rb5 10. Dc5+, sau 8...Th6 9. Dc5+ Ra4 10. Dc2+ Rb5 11. De2+ Ra4 12. Rc5! după care se ajunge la o poziție teoretic cîștigată vezi, de asemenea, diagrama 885). Poate urma **9. Rd4 a4** (la poziția din diagrama 885 duce 9...Tc6 10. Db7+ Tb6 11. Dd5+ Ra6 12.Rc4 Tb4+ 13.Rc3) **10.Re3 Te6+ 11. Rb2**, și negrul pierde curînd pionul (compară cu diagrama 886).

În finalurile în care negrul are un pion pe o coloană centrală, pe linia a cincea, partea mai tare cîștigă jucînd în același mod ca și împotriva unui pion aflat pe linia a șasea (vezi, mai sus, diagramele 876—880). Avînd un pion pe coloana nebunului sau a calului, pe linia a cincea, partea mai slabă obține remiza în același mod ca în cazurile cînd pionul se află pe linia a șasea (diagrama 884): **1. Da2 Rb6 2. Da3 Te6 3. Rd4 Te4+ 4. Rd5**

884

B. GURETZKI-KORNITZ

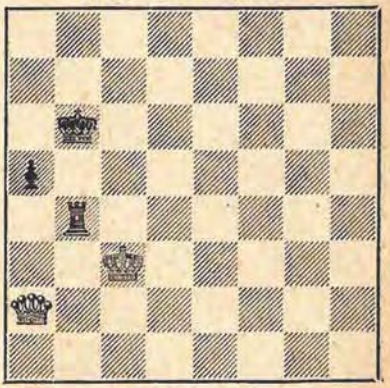


Remiză

Te6 5. De7 Te4 (se poate juca și 5...Tc7 6. Dd6+ Rb7) **6. Dd6+ Rb7 7. Dd7+ Rb6 8. De6+ Rb7 9. Dd6 Tc7 10. Dg3 Te4 11. Rd6 Rb6 12. De5 Ra6 13. Rd7 Rb6 14. Db8+ Ra6** (cu toate încercările făcute albul nu reușește să forțeze regele negru să treacă în fața pionului) **15. Rd6 Td4+ 16. Re6 Te4+ 17. Rd5.** Numai în acest moment negrul are de întîmpinat unele greutăți: dacă, de exemplu, **17...Te1?** atunci **18. Da8+ Rb6 19.Dd8+ Ra6** (sau 19...Rb7 20. Da5!) **20.Dd6+! Rb7 21.Da3!** urmat de **22.Da5.** De aceea negrul trebuie să joace **17... Te2! 18. Dd6+** (la același rezultat duce 18. Da8+ Rb6 19. Dd8+Ra6 20. Dd6+) **18...Rb7 19. Da3 Rb6 20. De3+ Ra6 21. De6+ Ra5!** (la pierdere duce 21... Ra7? 22. De8!, de exemplu: 22...Rb6 23. Dg6+ sau 22...Tb2 23. De7+ cu cîștigul turnului) **22. Dg6 Te4 23. Df6 Te8 24. Da1+ Rb6 25. Dd4+ Ra6 26. De3 Te7 27. Rd6 Te8 28. Df2 Te4 29. Rd7.** În această situație se poate juca nu numai **29...Rb7 30. Df5** (după 30. Df6 Tc7+ negrul face remiză prin șah etern) **30...Rb6**, ci chiar **29...Ra5 30. Da7+ Rb4 31. Da2 Te5! 32. Db2+** (nimic nu dă nici 32. Rd6 Tc4!, sau 32. Dd2+ Ra4!) **32...Ra4** (nu 32...Ra5? 33. Da3+ Rb6 34. De3 și cîștigă) **33. Dd4+ Te4** remiză. Avînd pionul pe coloana turnului pe linia a cincea, partea mai slabă pierde (diagrama 885): **1. Rd5 Ra6** (nu merge 1...Tb5, din cauza 2. Dd6+ Ra7 3. Rc4 Tb6 4. Dd5 Tb4+ 5. Rc5 Ra6 6. Da8 mat) **2. De6+ Ra7** (după 2...Tb6 3. Da8+

885

B. GURETZKI-KORNITZ



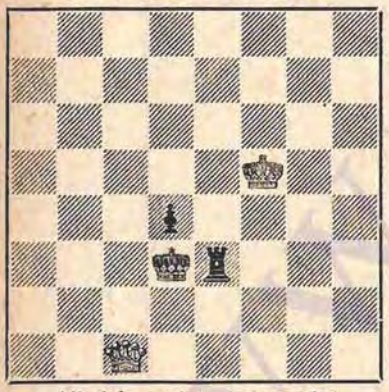
Albul cîștigă

Rb5 4. Rb3 negrul pierde pionul, de exemplu : 4...Tc6 5. De8 Rb6 6. De3+ Rb5 7. Dd3+ Rb6 8. Ra4 Tc5 9. Dd6+, sau 4...Ta6 5. Dd5+ Rb6 6. Ra4 Ta7 7. Dd6+ Rb7 8. Rb5 Rc8 9. Dc6+) **3. Rd3 !** (acum negrul este obligat să permită regelui alb să se apropie de pion deoarece 3...a4 nu este bine din cauza 4. Rc3 şi pionul cade) **3...Tb6** (nu este bine 3...Tb2 4. Rd4 Td2+ 5. Rc3, sau 3...Tb3+ 4.Rc4 Tb7 5.Rc5 Tb3 6.Dd7+ Tb7 7. Dd8) **4. Dc7+ Ra6 5. De8+ Ra7 6. Re4 Tb7 7. Dd8 Ra6 8. Da8+ Rb6 9. Rb3 Ta7 10. Db8+ Tb7** (sau 10...Ra6 11. Ra4) **11. Dd6+ Rb5 12. Dd3+ ! R-oriunde 13. Ra4.**

Să examinăm acum poziţia din diagrama 886. Albul la mutare face remiză deoarece nu-şi poate întări poziţia : **1. Rf4 Te4+ 2. Rf3 Te3+ 3. Rf2 Te2+**

886

B. GURETZKI-KORNITZ



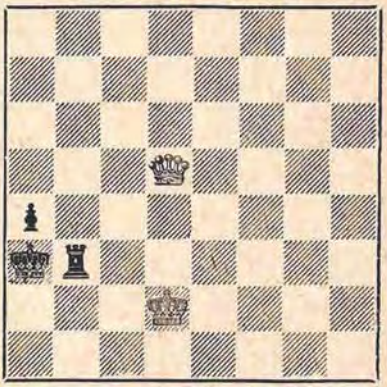
Albul la mutare face remiză
Negrul la mutare — albul ciştigă

4. Rf1 Te3 5. De6 Te5, sau **1. De5 Te2 !** sau **1. Rf6 Re2 2. De2+** (dacă 2. Dc4+, atunci 2...d3) **2...Re1 3. De5 Tf3+ 4. Re5 d3.** Dacă însă la mutare este negrul, atunci albul ciştigă : **1...Te2** (nu salvează 1...Re2 2. Dc2+ Re1 3. Rf4 Te2 4. Dc1+ Rf2 5. Dd1, sau chiar 3. Dc5 ! ; pierde şi 1...Te8 2. Da3+ Re2 3. Da4 Td8 4. Da5 Tf8+ 5. Re4 ! d3 6. Dh5+ Rd2 7. Dh6 + şi albul ciştigă) **2. Dd1+ Td2** (nu este mai bine 2...Re3 3. Re5 ! d3 4. Dg1+ Rf3+ 5. Rd4 d2 6. Dd1 Rf2 7. Rd3 şi ciştigă, sau 4...Rd2+ 5. Rd4 Rc2 6.Dg6 Td2 7. Dc6+ şi ciştigă, sau 4...Tf2 5. De1+ Te2 6. Dg3+ Rd2+ 7. Rd4 şi ciştigă) **3. Df3+ Re2 4. Re4 Rb2** (dacă 4...d3, atunci 5. Rd4 Td1 6. De4 ! Td2 7. Dc6+ şi ciştigă ; la 4...Td1 cel mai bine este 5. De2+ Td2 6. Dc4+ Rd1 7. Rf3 Re1 8. Db4 Rd1 9. Db1 mat) **5. Df7 Re2 6. De4+ Rb2** (la varianta analizată mai sus duce 6... Rd1 7. Rf3 etc.) **7. Rd5 Rb1 8. Db3+ Re1 9. Re4 Td1 10. Da2 Td2 11. Da1+ Re2 12.De1 Td1 13. De4+ Rb2 14. De2+ Re1 15. Rb3 Td2 16. Df1+ Td1 17. De4+** şi ciştigă.

Un pion negru aflat pe coloanele nebunului sau calului, pe linia a patra, face de asemenea remiză împotriva damei, deşi, ca şi în exemplele similare examinate mai înainte, partea mai slabă trebuie să joace foarte precis. Împotriva unui pion de pe coloana turnului, aflat pe linia a patra, partea mai tare ciştigă în acelaşi mod ca şi împotriva unui pion aflat pe linia a cincea (vezi diagrama 885). Poziţia din diagrama 887 ilustrează metoda de ciştig atunci

887

B. GURETZKI-KORNITZ



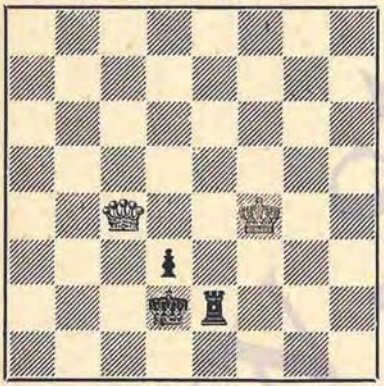
Albul ciştigă

cînd regele negru se află în faţa pionului: **1. Dd4 Tb2+ 2. Rc1 Tb3** (dacă 2...Tb4, atunci 3. Da1+ Rb3 4. Db2+ Rc4 5. Da3) **3. Rc2** şi cîştigă. Dacă **1...Tb1**, atunci **2. Rc2 Tb3** (sau 2...Tb7 3. Da1+ şi 4.Db2+) **3.Dc5+ Ra2 4.Dc4 Ra3 5. Dd4** — şi albul a obţinut o poziţie cîştigată, trecînd, cu ajutorul triunghiului, rîndul la mutare adversarului.

Pentru a ilustra lupta damei albe împotriva turnului şi pionului pe linia a treia, deosebit de importante sînt poziţiile lui Guretzki-Kornitz (diagrama 888) şi Kling şi Horwitz (diagrama 889). În prima, după cum afirmă autorul,

888

B. GURETZKI-KORNITZ



Albul cîştigă

negrul face remiză. Albul însă totuşi cîştigă (diagrama 888): **1. Db4+** (nu 1. Dc5 Rd1 2. Dc3 d2 3. Df3 Rc1 ! 4. Dc3+ Rb1 5. Db3+ Rc1 6. Dc4+ Rd1 7. Rf3 Te7 8. Rf2 Te8 9. Da4+ Rc1 10. Dc6+ Rb2) **1...Rd1 2. Rf3 Te1 3.Db2 ! Te2 4.Dc3 Td2 5.De4 ! Re1 6. Db4 ! Rd1 7. Db1** mat.

Poziţia lui Kling şi Horwitz (diagrama 889) abundă în numeroase şi foarte instructive variante: **1. Df4+ Rd5** (sau 1...Rc3 2. De5+ Rc4 3. De4+ Rc3 4. Dd5, trecînd în varianta principală)

889

J. KLING şi B. HORWITZ, 1851

Albul la mutare cîştigă

2. De3 Rc4 3. De4+ Rc3 4. Dd5 (cu ameninţarea de a izola regele negru de pion după 5. Dc5+) **4... Td2+ 5. Re1 Te2+** (la 5...Tc2, cu ameninţarea Tc1+ şi d3-d2, Berger dă o astfel de variantă: 6. Dc5+ Rb3 7. Dd4 d2+ 8. Rd1 Tb2 9. Dd5+ Ra3 10. Re2 Ta2 11. Dd3+ Rb4 12. Db1+ Ra3 13. Re3 Tb2 14.Da1+ Rb3 15. Rd3 Ta2 16. Dc3+ Ra4 17. Re2 şi cîştigă. Negrul nu poate evita această variantă, de exemplu: 9...Rc3 10.Df3+ Rb4 11. Dd3 Ra4 12. Dc3 Ta2 13. Re2 şi cîştigă) **6. Rf1 Rd2** (Berger arată că negrul nu se salvează cu 6...Tb2, de exemplu: 7. Dc5+ Rb3 8. Dd4 d2 9.Dd3+ Ra2 10. Re2 Ra1 11. De4 Ra2 12. Da4+ Rb1 13. Dd1+ Ra2 14. Re3 ! Ra3 15. Da1+ Rb3 16. Rd3 Ta2 17. Dc3+ Ra4 18. Re2 etc. Pierde şi 6...Tc2 7. Dc5+ Rd2 8. Dd4 Tc8 9. Df4+ Rc2 10.Rf2 d2 11. Df5+ Rb3 12. Re2 Tc2 13. Dd3+ Rb2 14. Rd1 etc., sau 8...Tc3 9. Rf2 Tc1 10. Df4+ Rc2 11. Dc4+ Rd2 12. Dd4 ! Tc3 13. Rf3 Tc1 14. Df4+ Rc2 15. Dc4+ Rd2 16. Dd5 Tc3 17. Re4 Ta3 18. Dc5, după care regele alb ocupă forţat punctul e3) **7. De5 Te4** (dacă 7...Rd1, atunci 8. Dc3 Te3 9. Db3+ Rd2 10. Db4+ Rd1 11. Da4+ R-oriúnde¦ 12. Df4 şi

cîştigă) **8. Rg2 ! Re2** (8...Te2+ 9. Rf3 duce la poziţia lui Guretzki-Kornitz din diagrama 888. Dacă 8...Tg4+ 9. Rf3 Tg6, atunci decide 10. Df5 Ta6 11. Dg5+ Rc2 12. Dc5+ Rd2 13. Db4+ Rd1 14. Db5 şi cîştigă) **9. Df2+ Rd1 10. Df5 ! Td4** (după 10...Te2+ 11. Rf3 Rc2 12. Dc8+ Rd2 13. Dc5 ! Te1 14. Db4+ Rd1 15. Db2 etc., albul cîştigă, cum s-a arătat în soluţia poziţiei lui Guretzki-Kornitz, diagrama 888) **11. Rf2 Td8** (dacă 11...Rd2, atunci 12. Da5+ şi cîştigă, sau 11...Td6 12. Dg4+ Rc2 13. Da4+ şi cîştigă) **12. Re3 Re2 13. De5+ Rd1 14. Da5 !** sau **14. Db6** cu cîştigul pionului.

Pionul negru de pe coloana nebunului sau a turnului, aflat pe linia a treia, face remiză împotriva damei; acelaşi lucru este valabil şi pentru pionul de pe coloana turnului.

În poziţia din diagrama 890, albul nu poate cîştiga, deoarece cîmpul a1 este inaccesibil pentru damă: **1. De4+**

890

B. GURETZKI-KORNITZ

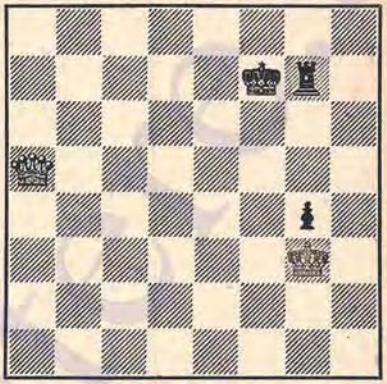
Remiză

Ra1 2. Dc3 Ra2 3. Dd3 Tb8 4. Dd5+ Ra1 5. De5+ (sau 5.Dd6 Tb1+ 6.Rc2 Tb2+ 7. Rc3 Ra2) **5...Tb2 6. De3 Ra2** etc.

Apărarea pionului cu turnul din spate este mai puţin favorabilă decît apărarea cu regele. Dacă pionul susţinut din spate de turn a atins numai linia a patra, atunci de obicei poziţia se pierde (diagrama 891): **1. Dd5+ Rf6 2. De6+ Re7 3. De5+ Rf7 4. De4+**

891

J. KLING şi B. HORWITZ, 1851

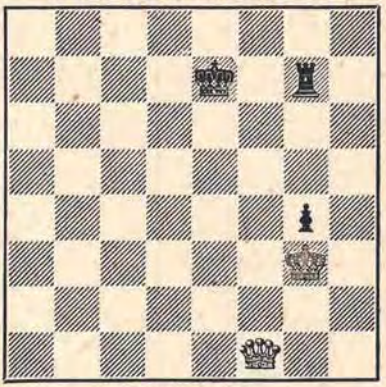


Albul cîştigă

Re7 5. Df1 ! Una dintre problemele care stau în faţa albului, este aceea de a despărţi regele negru de turn (vezi diagrama 892) **5...Tg5** (dacă 5...Re6,

892

J. KLING şi B. HORWITZ, 1851



Albul cîştigă

atunci decide 6. Df8 Tg5 7. Rf4 Tg6 8. Df5+, sau 6...Tg6 7. Rh4 g3 8. Rh5 g2 9. De8+ şi cîştigă. La 5...Re8 trebuie jucat 6. Df6 Tg8 7. Rh2 ! g3+ 8. Rg2 şi cîştigă, iar 5...Tg6 pierde din cauza 6. Df4 ! Tg7 7. Df5 Tg8 8. Dh7+ Rf8 9. Dd7 Tg7 10. De6 ! Tg8 11. Df6+ Re8 12. Rh2. etc. Ocuparea punctului e6 decide soarta luptei şi după 5...Tg8, de exemplu : 6. De2+ Rf7 7. Dc4+ Rf8 8. De6 Tg7 9. Rh2 g3+ 10. Rg2 Tg8 11. Df6+ Re8 12. Rh1 g2+ 13. Rg1 şi cîştigă ; dacă în loc de 9...g3+ se joacă 9...Th7+ 10.Rg2 Tg7 11.Rg3 Tf7, atunci nu trebuie jucat imediat 12. R:g4, din cauza 12...Tg7+ remiză, ci întîi 12. Dc8+ sau 12. Dd6+) **6. Df2 Tg6** (se ameninţase 7. De3+ Rf6 8. Df4+ Rg6 9. Rh4. Celelalte retrageri ale turnului nu salvează nici ele pe negru, de exemplu : 6...Tg7 7. Df5 Tg8 8. Dh7+, sau 6...Tg8 7. Dc5+ Rf6 8.Dd6+ Rf7 9. Dd5+ Rf8 10. De6) **7. Df4 Tg7 8. Df5 Tg8 9. De5+** (se poate juca şi 9. Dh7+, ocupînd de asemenea punctul e6) **9...Rf7 10. Dd5+ Rf8 11. De6** şi negrul pierde pionul.

Negrul nu poate evita poziţia din diagrama 892. După **1. Dd5+** el este obligat să joace **1...Rf6**, deoarece **1...Re7 2. Df5 !**, sau **1...Rf8 2. De6**, sau **1...Re8 2. De6+ Rf8 3. Rh2 !** duc imediat la continuările favorabile albului, pe care le-am examinat mai sus. Ca răspuns la **1...Rf6** albul joacă **2. De6+**, obligînd pe negru să mute **2...Re7**. Alte retrageri ale regelui negru duc fie la pierderea imediată a pionului, fie la poziţiile de pierdere pe care le-am analizat mai sus, de exemplu : **2...Rg5 3. De8 ! Tg6** (dacă 3...Rf6, atunci 4.Df8+ Tf7 5. Dh6+ Rf5 6. Dh5 sau 3...Rh6 4. Dh8+ Th7 5. Df6+ Rh5 6. Dh4+) **4. Df8 Rh5 5. Dh8+ Rg5 6. De5+ Rh6 7. Rh4 Rh7 8. Rh5 Tg7 9. De4+ Rg8 10. Rh6**, sau **2...Rf5 3. De8+ Rg5 4. Dh8 Tg6 5. De5+** etc., vezi varianta precedentă, sau **2...Rf7 3. De4+ Rf6 4. Df1+ Re7 5. Df5 ! Tg8 6. De5+** etc.

Se utilizează şi un alt plan de realizare a avantajului obţinut (diagrama 893) : **1. Rd4 ! e3** (pierde şi 1...Rd7 2. Rd5 ! Tc7 3. Db5+ Re7 4. Db6 Rd7 5. De6+ Rd8 6. Rd6 !, sau 2... Tc8

893

J. BERGER

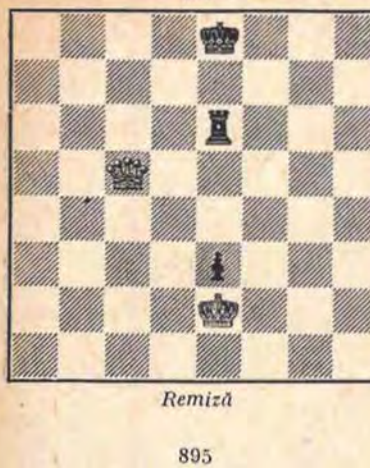
Albul la mutare cîştigă

3. Db5+ Rd8 4. Rd6 ; dacă 1...Rb7, atunci 2. Db5+ Rc7 3. Rd5 !, sau 1...Tc7 2. Rd5 Rb7 3. Rd6 !) **2. Rd5 ! Te7** (nu merge 2...c2 din cauza 3. Da8+ sau 2...Rd7 3. Db5) **3. Rd6 Td7+ 4. Re6 !** şi albul cîştigă. Trebuie observat că, datorită faptului că dama albă se află în stînga pionului, deplasarea regelui în stînga nu dă nimic. După **1. Rb4 e3 2. Rb5** negrul are la dispoziţie mutarea bună **2...Rd7**, care înainte fusese răsturnată.

Dacă pionul negru a atins linia a treia, atunci partea mai tare nu poate cîştiga (diagrama 894) : **1. De8+ Re7 2. De7+ Re8 3. Dg7 Te7 4. Dg8+ Rd7 5. Df8 Te6 6. Df5** (dacă 6. Dg7+, atunci 6...Re8) **6...Re7 7. Dg5+ Re8** etc. Remiză sînt şi exemplele similare, cu pionul pe coloana nebunului sau a calului.

Mult depinde şi de poziţia regelui părţii mai slabe. De exemplu, în poziţia din diagrama 895, regele alb a pierdut legătura cu forţele sale, în urma cărui fapt negrul cîştigă forţat: **1...Dg1 !** (pro-

894



Remiză

895

N. GRIGORIEV

Negrul la mutare cîştigă

blema principală pentru negru este de a nu permite regelui alb să ajungă pe linia întîi sau a doua) **2. Rf3** (după 2. Rd5 Dg2+ ! 3. Rc4 Dc2+ 4. Tc3 De4+ albul pierde pionul; dacă 2. Re5 atunci 2...Dh2+ ! 3. Re4 De2+ 4. Rd4 R:d6 şi cîştigă; la 2. Rf5 urmează 2...Df1+ ! 3. Re4 De2+, iar ca răspuns la 2. Rf4 negrul joacă 2...Df2+ 3.Rg5 De2 ! cîştigînd turnul sau pionul. Nu salvează nici mutările turnului: 2. Td2 De1+ !, sau 2. Td5 Dg2+ 3. Rd4 Rc6 !, sau 2. Td5 Dg2+ 3. Re5 Rc6 ! 4.Td4 Rc5 ! cîştigînd turnul sau pionul) **2...De1 ! 3. Td4** (nu merge 3. Td5 din cauza 3...Dh1+, iar toate celelalte răspunsuri duc la variante care au fost examinate mai sus) **3...De3+ 4. Re4 Dg3 ! 5. Rd5** (altfel, deznodămîntul survine mai repede, de exemplu: 5. Rf5 De3 !, sau 5. Td1 Dg4+, sau 5. Td2 De1+ ! iar 5. Td5 duce, după 5...Dg2+, la o poziţie care a fost examinată mai sus. Dacă 5. Td3, atunci 5...Df2 ! 6. Rd5 Dg2+ ! 7. Re5 De2+, sau 6. Td5 Dg2+ ! — vezi mai sus, sau 6. Td4 Re6 ! 7. d7 De2+ 8.Rf4 De5+ 9. R-oriunde D:d4; în ultima variantă la 7. Rd3 decide 7...Re5 !) **5...Dg2+ ! 6. Rc4** (la 6.Re5 cel mai bine este 6...Df3 !, iar 6. Rc5 Dc6+ 7. Rb4 este rău din cauza 7...Dc2 ! 8. Td5 Rc6 ! 9. d7 De4+ şi cîştigă) **6...Dc2+ 7. Rb4** (sau 7.Rb5 Dc3 !) **7...Db2+ !** şi negrul cîştigă, căci continuările: **8. Rc4 Re6 ! 9. Rd3** (sau 9. d7 Dc2+ 10. Rb4 Dc5+) **9...Re5 !** şi cîştigă, sau **8. Rc5 Dc3+ 9. Rd5 Dc6+ 10. Re5 Df3 ! 11. Td5 De3+ 12. R-oriunde De6+**.

Pionul de pe coloana turnului, susţinut din spate de turn, pierde chiar dacă a atins linia a treia (diagrama 896): **1. Rh1 ! Rg7** (după 1...h2 2. Df7 ! negrul nu poate juca 2...Th7 din cauza matului, iar la alte mutări ale turnului suferă pierderi materiale. Rău este 1...Rh7 2.Df7+ Rh8 3.Rh2 !, şi 1...Tg6 2. Rh2 ! sau 1...Th7 2. Dg5 h2 3. Dg6 Tg7 4. Df6 şi cîştigă) **2. Dg5+ Tg6** (sau 2...Rh7 3. Rh2 Tg6 4. Df5 şi 5. R:h3) **3. De7+ Rh8** (dacă 3...Rh6, atunci 4. Rh2, sau 3...Rg8 4. De8+ R-oriunde 5. Dd7+ şi cîştigă pionul) **4. Rh2 Th6 5. Df7** şi cîştigă. Greşit ar fi fost **1. Df7** ? din cauza combinaţiei de pat: **1...Tg6+ 2. D:g6 h2+ 3. Rg2 h1D+** sau **2. Rh1 Tg1+ 3. Rh2** (sau 3. R:g1 h2+) **3...Tg2+ 4. R:h3 Tg3+ 5. Rh4 Tg4+ 6. Rh5 Tg5+ 7. Rh6 Tg6+** !.

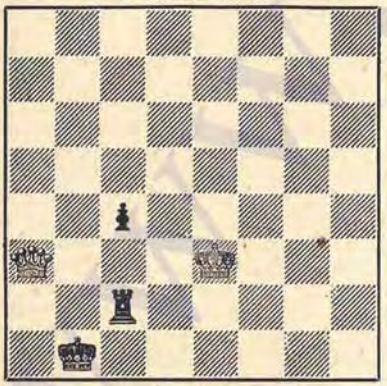
Apărarea pionului cu turnul din faţă este în multe cazuri foarte eficace.

896
J. BERGER, 1889

Albul câştigă

Astfel, de exemplu, în poziţia din diagrama 897, albul nu poate câştiga: **1...Tb2 ! 2. Da4 Te2 ! 3. Db4+ Ra2 4. Rd4 Ra1 5. De1+ Rb2 6. Dd1 Te1 7. Dd2+ Te2 8.Db4+ Ra2 9.Re5** (regele

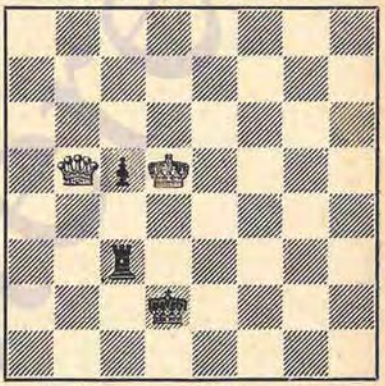
897
G. LISITÎN, 1953



Remiză

alb este adus la a3) **9...Ra1 10. Da3+ Rb1 11. Rb4 Te1 12. De3 Te2 ! 13. De1+** (sau 13. Ra3 Tc3+ !) **13...Rb2 14. Dd1 Te1 15. Dd4+ Rb1 16. Ra3 Te3+ !** Apărarea bazată pe **1...Tb2 !** n-a fost observată de mulţi teoreticieni celebri. Dar de aci decurge că în poziţia lui Guretzki-Kornitz (diagrama 898) albul nu poate câştiga: **1. Re4 Re2 ! 2. Da6 Rb2 3. Da4 Rb1 ! 4. Da5 Rb2 5. Rd5.** Aşa îşi începe soluţia Berger. Dar acum

898
B. GURETZKI-KORNITZ



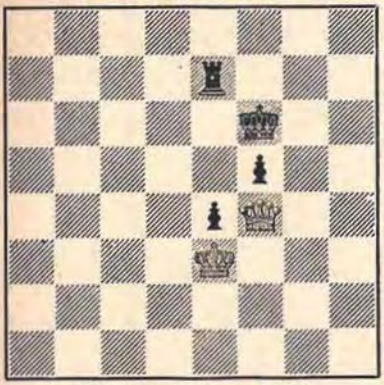
Remiză, şi nu câştig, cum au susţinut autorul studiului şi J. Berger

negrul nu este obligat să joace **5...Re2**, la care ar urma **6... Da2+ Rd3 7. Db2 Tc2 8. Db3+ Rd2 9. Re4** etc. La remiză duce **5...Te2 !** urmat de c5-c4, de exemplu: **6. Re4 c4 ! 7.Rd4 Rb1 ! 8. Da3 Te1 ! 9.Re3 Te2 ! 10. Re4** (pentru a trece rîndul la mutare adversarului) **10...Te1 11. Rd4 Tc2 12. Re3 Tb2 !** etc.

Pentru a ilustra lupta damei împotriva unui turn şi a doi pioni, dăm un studiu al lui Kling şi Horwitz (diagrama 899): **1. Db4+ !** (albul trebuie să ocupe cu regele punctul f4) **1...Re6 !** (mult mai slab este 1...Rf7 2. Dg5 !, de exemplu: 2...Re6 3. Rf4 Tf7 4. Dg6+ Re7 ! 5. Re5 e3 6. Dd6+ Re8 7. Re6 şi câştigă; dacă 2...Te5 atunci 3. Rd4 ! Ta5 4. Dd8 Ta4+ 5. Re5 şi câştigă, sau 3...Tb5 4. Dd8 Tb4+ 5. Re5 Tb5+

899

J. KLING şi B. HORWITZ, 1851



Albul la mutare cîştigă

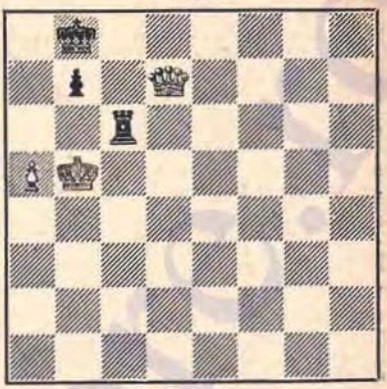
6. Rf4 Tc5 7. Dd7+ Rg8 8. De8+ Rg7 9. De7+ şi cîştigă) **2. Dg5 !** (greşit este 2.Rf4 din cauza 2...e3! 3.R:e3! Rf7+ 4. Rf3 Te4 ! remiză, căci pionul negrului se află pe coloana nebunului) **2...Tf7** (sau 2...Td7 3. Dg6+ Re5 4. De8+ Rd6 5. Rd4 Te7 6. Db8+ ! Rd7 7. Db5+ ! Rc7 8. Rd5 e3 9. Dc6+ Rb8 ! 10. Dd6+ Tc7 11. De5 cîştigînd ambii pioni) **3. Rf4 Rd7** (dacă 3...e3, atunci nu 4. R:e3 f4+, ci 4. Dg6+ Re7 ! 5. Db6 ! e2 6. De3+ ; toate celelalte răspunsuri ale negrului duc forţat la poziţia din varianta principală, după mutarea 4. Dg6) **4. Dg6 ! Re7 5. Re5 ! Rf8** (se ameninţase 6. Dd6+ şi 7. Re6) **6. Re6 Te7+ 7. Rf6 e3 8. Dh5 !** (mult mai exact decît indicaţia lui Berger 8. Dh6+), şi nu există apărare suficientă împotriva ameninţării de mat.

DAMĂ ŞI PION CONTRA TURN ŞI PION

În poziţia din diagrama 900 albul nu poate cîştiga, deoarece negrul, jucînd Tc6-a6-c6-a6, obţine uşor remiza.

Partida Kotov-Pachman (diagrama 901) s-a terminat remiză după **1...h4 2.T:h4**

900

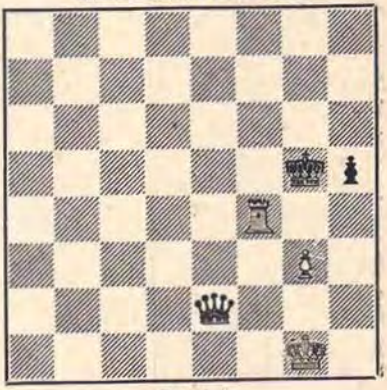


Remiză

Df3 3. Th2 ! (cu scopul de a aduce turnul pe cîmpul f4, fără a pierde pionul g3), deoarece acum nu dă nimic **3...Rg4** din cauza **4. Th4+ ! R:g3 5. Th3+ !**, iar **3...De3+ 4. Rg2** duce la o poziţie de remiză teoretică (vezi şi diagrama 882). Greşit ar fi fost, desigur, **4. Tf2 ?**, deoarece după **4...Rg4 ! 5. Rf1** negrul nu răspunde **5...R:g3 ? 6. Tg2+ Rh3**

901

KOTOV-PACHMAN.
Meciul Moscova-Praga, 1946



Remiză

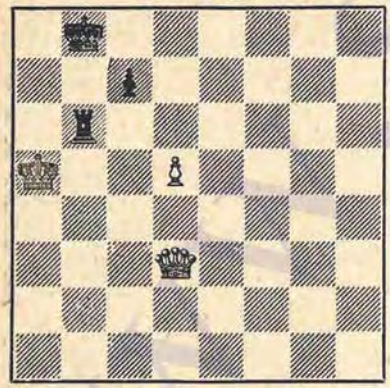
7. Th2+ ! remiză, ci **5...Dd3+** etc. Pachman ar fi putut juca mai exact: **1...De2 2. Rf1 Dd2 3. Rg1 De2 4. Rh1 h4 5. T:h4 Df1+ 6. Rh2 Df2+ 7. Rh3 !** (după 7. Rh1? D:g3 8. Th5+ Rf4 9. Tf5+ Re4 ! turnul încetează să fie „turbat") **7...Dg1 8. Tg4+ Rf5 9. Tf4+ Re5.** Şi totuşi negrul n-a realizat mare lucru — albul are acum remiza, datorită faptului că pionul său se află pe coloana calului. De exemplu: **10. Rg4 Dh1 11. Tf5+ Re4 12. Rg5 ! De1+ 13. Tf4+ !** etc. (compară cu diagrama 882).

N-ar fi schimbat rezultatul poziţia regelui alb la h1 (vezi, mai sus, poziţia din diagrama 901), deoarece după **1...h4 2. T:h4 Df2** albul joacă **3. Tg4+ ! Rh5 4. Th4+** etc.

În poziţia lui Salvioli (diagrama 902) după **1. Df5 !** (împiedicînd manevra negrului Rb8-c8-d7) **1...Rb7** (nu este bine 1...Td6 2. Rb5 Tb6+ 3. Rc5 Rb7

902

C. SALVIOLI

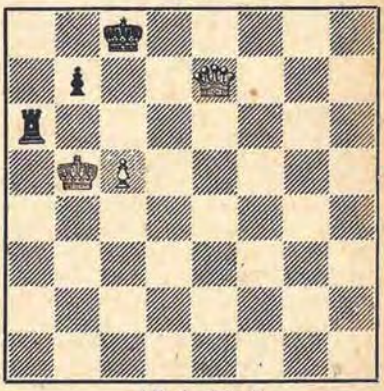


Albul la mutare — cîştigă
Negrul la mutare — remiză

4. Rd4 Td6 5. Re5 Rb6? din cauza 6. De6 ! şi cîştigă; de aceea negrul trebuie să împiedice plecarea regelui alb de pe coloana „a" cît mai mult timp) **2. Df8 ! Tg6** (forţat. Dacă 2...Tb1, atunci 3. d6 ! sau 2...Td6 3. D:d6 ! şi cîştigă) **3. Rb5 Tb6+ 4. Re5 Ta6 5. Rd4 Tb6 6. Re5 Ta6** (nu este bine 6...Tb5 7. Re6 sau 6...Td6 7. D:d6 !) **7. De8 Td6 8. De6 ! Tb6** (se înţelege că dama nu poate fi luată) **9. Rf6 Ta6 10. Re7 Tb6 11. Rd7 Ta6 12. D:a6+ ! R:a6 13. R:c7** şi albul cîştigă. Fiind la mutare în poziţia iniţială, negrul obţine remiza: **1...Re8 ! 2. Dh3+ Rd8 3. Dh8+ Rd7** (aci regele negru stă mult mai activ decît la b7 şi împiedică mutarea De6) **4. Df8 ! Td6** (singurul răspuns. După 4...Tb7? 5. Df7+ Rd8 6. Df6+ Re8 7. d6 ! Ta7+ 8. Rb5 Tb7+ 9. Rc5 c:d6+ 10. Rc6 ! albul cîştigă) **5. Df7+ Rd8 6. Rb5 Tb6+ 7. Rc5 Ta6 !** (la pierdere duce 7...Td6? 8. Df8+ Rd7 9. D:d6+ c:d6+ 10. Rb6 etc.) **8. Rd4 Tb6 9. Re5 Ta6 10. Df8+ Rd7 11. Db8 Tb6 12. Da8 Th6 ! 13. Da4+ Rd8 !** (greşit este 13...Re7? 14. Db4+ Re8 15. Dg4 ! şi cîştigă) **14. Df4 Tb6 !**

Dacă deplasăm poziţia lui Salvioli cu o coloană spre stînga (diagrama 903), atunci albul cîştigă chiar dacă regele negru se află în cea mai bună poziţie,

903



Albul cîştigă

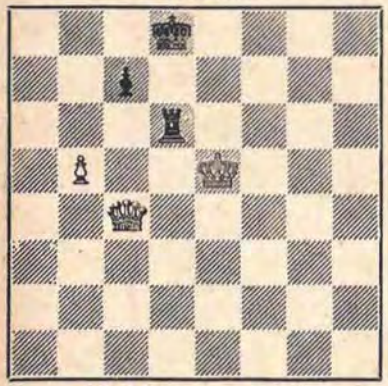
la c7 sau c8, deoarece turnul nu are la dispoziţie pe flancul damei decît un singur cîmp (a6), iar mutarea **1...Te6**

nu este posibilă din cauza **2. De8+ Rc7 3. D:e6+ b:e6+ 4. Ra6** etc.

Într-o altă poziție a lui Salvioli (diagrama 904) figurile negre și pionul alb sînt așezate la fel ca în poziția din diagrama 902, dar simetric față de pionul negru c7. În consecință, pentru

904

C. SALVIOLI



Albul la mutare cîștigă

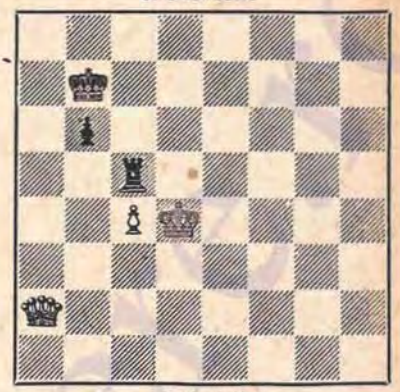
remiză este suficient ca regele negru să ocupe cîmpul b7, simetric cîmpului d7 din exemplul 902. De aceea, albul trebuie să joace **1. Dg8+ Rd7 2. Dg4+ Rd8 3.Df5 !** forțînd **3...Tb6** (nu merge 3...Re7? 4. Dc8 !) **4. Rd4 Td6+ 5. Re5 Tb6 6. Re4 ! Td6 7. Rb4 Tb6 8. Ra5 Td6.** În această poziție albul cîștigă sacrificînd dama pentru turn pe cîmpul b6 sau d6, de exemplu : **9. Dg4 Tb6 10. Dd4+ Td6** (sau 10...Rc8 11. D:b6 !) **11. D:d6+ ! c:d6 12. Ra6 ! d5** (la 12...Rc7 sau 12...Rc8 albul răspunde 13. Ra7) **13. b6 d4 14. b7** și cîștigă.

Instructive sînt încă două poziții ale lui Salvioli, în care pionii negri se află pe linia a șasea. În aceste cazuri dama poate fi sacrificată pentru turn și pion numai atunci cînd regele negru n-are posibilitatea de a intra în opoziție.

În prima dintre ele (diagrama 905) albul cîștigă după **1. Dg2+ Rb8** (dacă

905

C. SALVIOLI

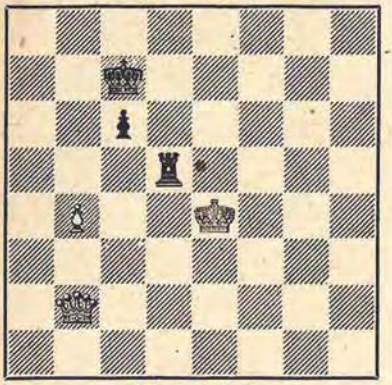


Albul cîștigă

1...Tc6 atunci se poate juca 2. c5 b:c5+ 3. Rc4 cu un final ușor cîștigat, sau 2. Rc3 aducînd regele la b4) **2. Dg7 Ra8 3. Dd7 Rb8.** Acum trebuie jucat **4. Re3 !** (pentru realizarea avantajului obținut, albul trebuie să-și aducă regele la b4. Salvioli indică continuarea 4. De7 Ta5? 5. Dd8+ Rb7 6. Dd7+ Rb8 7. Dc6 Ra7 8. Dc7+ Ra8 9. D:b6 Td5+ 10. Rc3 Td3+ 11. Rb4 Tb3+ 12. Rc5. Negrul poate juca însă mai bine : 4...Tc7 ! 5. Dd6 Rb7, și dacă acum 6. Rd5, atunci 6...Tc5+ ! 7. D:c5? b:c5 8. R:c5 Rc7 remiză ; de aceea albul tot va trebui să joace 6. Rc3) **4...Ta5** (nu merge 4...b5 din cauza 5. Rb4 ! și cîștigă ; la varianta principală duce atît 4...Ra8 5. Rb4, cît și 4...Tc7 5. Dd6 Rb7 6. Rb4) **5. Rb4 Te5** (foarte rău este 5...Ra8 6. Dc8+ Ra7 7. Dc7+ Ra6 8. Db8 ! și cîștigă) **6. De7 !** Mutarea decisivă. Acum negrul pierde atît după **6...Ra8 7. D:e5 ! b:e5+ 8. R:e5,** cît și după **6...Te7** (sau 6...Rc8 7. Da7 și cîștigă) **7. Dd6 Rb7 8. Dd5+** (pregătind Rb5) **8...Ra7** (dacă 8...Rb8, atunci 9. Rb5 Tc5+ 10. R:b6) **9. Rb5 ! Te5+ 10. D:e5 b:e5 11. R:e5.**

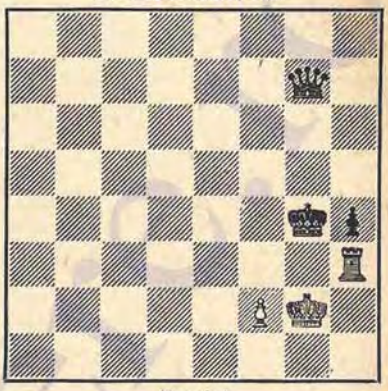
Următoarea poziție a lui Salvioli (diagrama 906) este de asemenea ușor

906
C. SALVIOLI



Albul cîştigă

907
N. GRIGORIEV, 1917

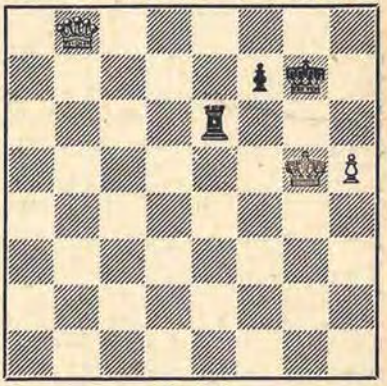


Remiză

cîştigată de alb: **1. Dg7+ Re8** (nu merge 1...Td7 din cauza 2. De5+ Rb6 3. Dc5+ Rb7 4. b5, sau 1...Rb6 2. De7 Tb5 3. Rd4 Td5+ 4. Rc4 Tb5 5. Dd8+ Rb7 6. Dd7+ Rb6 7. Dc8 Td5 8. Db8+ Ra6 9. Dc7 Tc5+ 10. Rb3 Tc1 11. Rb2 Tc4 12. Da5+ Rb7 13. b5, sau 1...Rd6 2. Df7 Tb5 3. Rd3 Td5+ 4. Rc4 Tb5 5. De8! Rc7 6. De7+ Rc8 7. Dd6 Rb7 8. Dd7+ etc. — vezi mai sus, sau 1... Rd8 2. Db7) **2. Da7 Tb5 3. Rd4 Td5+ 4. Re4 Tb5 5. Dd4** (cu ameninţarea 6. Dd6) **5...Rc7** (dacă 5...Td5, atunci 6. Db6 Rd7 7. Db7+ Rd6 8. Dc8, alungînd regele negru în centru) **6. Df4+ Rd7 7. Df7+ Rd6 8. De8! Rc7 9. De7+ Re8 10. Dd6 Rb7 11. Dd7+ Rb6 12. De8 Tb5 13. Db8+ Ra6 14. De7 Th4+ 15. Rb3 Th3+ 16. Ra4 Th6** (sau 16...Tc3 17. Da5+) **17. Da5+ Rb7 18. b5** şi albul cîştigă.

O poziţie de alt tip este prezentată în diagrama 907 — aci pionii sînt separaţi de o coloană. Negrul nu poate cîştiga, cu toate că pionul său este foarte înaintat: **1...Rf4+ 2. Rh2 Dg4 3. Te3 Rg5 4. Th3 Rh5 5. Te3 Df4+ 6. Rg2 Rg4 7. Th3 Dd2 8. Te3 Dd5+ 9. Rh2 De6 10. Th3 Dh6 11. Te3** (se poate juca şi 11. Rg2) **11...h3? 12. Tg3+ Rf4 13. T:h3** şi se ajunge la cunoscuta poziţie a lui Philidor (diagrama 873). Cunoaşterea poziţiei din diagrama 907 ajută la aprecierea poziţiilor similare (vezi diagrama 908). Este absolut clar că şi în această poziţie partea mai tare nu poate obţine cîştigul.

908
FLOHR-LILIENTHAL, Budapesta, 1950

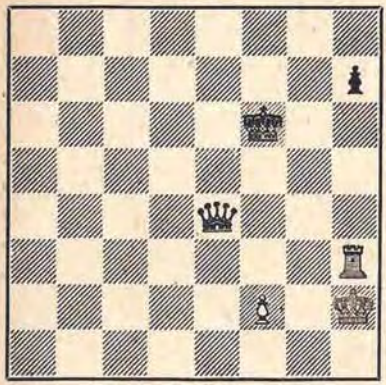


Remiză

Partida Averbach-Bondarevski (diagrama 909) s-a terminat remiză după

909

AVERBACH-BONDAREVSKI, Moscova, 1948

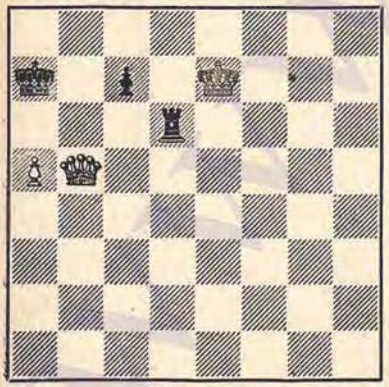


Remiză

1. Te3 Dd5 2. Tg3 h5 (altfel albul mută cu turnul de la e3 la g3 și înapoi) **3. Te3 Rg5 4. Tg3+ Rf4 5. Te3 h4 6. Th3 Db7 7. Te3 Rg4 8. Th3 Db1 9. Rg2!** (se amenințase 9...Df1) **9...Dh7 10. Rh2 Dc7+ 11. Rg2 Dc2 12. Te3.**

Dacă regele părții mai tari este așezat în spatele forțelor adverse (diagrama 910), atunci cîștigul este asigurat:

910



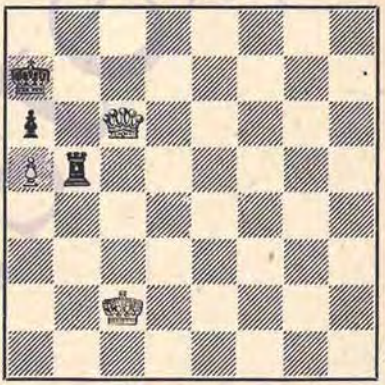
Albul cîștigă

1. Re8! (pentru a trece rîndul la mutare adversarului) **1...Ra8** (dacă 1...Td1, atunci 2. a6, sau 1...Ta6 2. Rd7 c6 3. Db4) **2. a6 Tb6 3. De4 Rb8 4. Rd7! Td6+ 5. Re7 Tb6 6. a7+ R:a7** (dacă 6...Rb7, atunci 7. D:c7+) **7. Rd7 c6 8. Re7 Ta6 9. Db4.** Sînt posibile și alte căi de cîștig, de exemplu: **1. a6 Tb6** (după 1...T:a6 2. Rd7 albul cîștigă: 2...Tb6 3. Dc5 Ra6 4. Dc4+! Ra7 5. R:c7; nu însă imediat 4. R:c7 din cauza 4...Tb7+ remiză) **2. De4 c6** (dacă 2...Rb8, atunci 3. Dg8+ Ra7 4. Dc8) **3. Rd6 T:a6 4. Re7** etc.

În poziția din diagrama 911, în care pionii ambelor părți sînt așezați pe

911

N. GRIGORIEV, 1917



Albul cîștigă. Remiză cu regele alb la a4

coloana turnului, albul cîștigă: **1. Rc3 Tb7 2. Rd4 Tb5 3. Re4 Tb7 4. Re5 Tb5+ 5. Re6 Tb8 6. Dd6** (albul trebuie să joace exact pentru a evita în continuare posibilitatea combinațiilor de pat: dacă, de exemplu 6. Rd7, atunci 6...Tb7+ 7. Rc8 Tb8+ 8. Rc7? Tc8+ 9. R:c8 — pat) **6...Tb7 7. Rf6** (trecînd rîndul la mutare adversarului, cu scopul de a trece cu regele linia a șaptea) **7...Tb5 8. Re7 Tb7+ 9. Rd8 Tb8+ 10. Re7 Tb7+ 11. Re8 Tb5 12. De7+ Ra8**

13. De6+ ! (greşit este 13. Db6? din cauza 13...Tc5+ ! remiză) **13...Ra7 14. Re7 Tb8 15. Db6+ ! T:b6 16. a:b6+.**

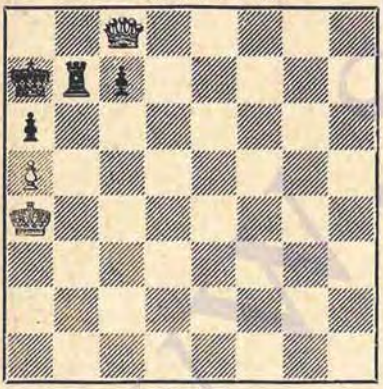
Dacă însă în poziţia iniţială regele alb se află la a4, atunci negrul obţine remiza: **1...Tb7 2. De5+ Ra8 3. Ra3 Tb5 4. De6+ Ra7 5. De7+ Tb7** (se poate juca şi 5...Ra8, ameninţînd sacrificiul turnului cu pat) **6. De5+ Ra8** etc.

DAMĂ ŞI PION CONTRA TURN ŞI DOI PIONI

Poziţia din diagrama 912 este amintită în treacăt de Grigoriev în analiza sa, despre care va fi vorba mai jos. Negrul pierde pionul c7, dar datorită faptului că regele alb este izolat pe

912

N. GRIGORIEV, 1917



Remiză

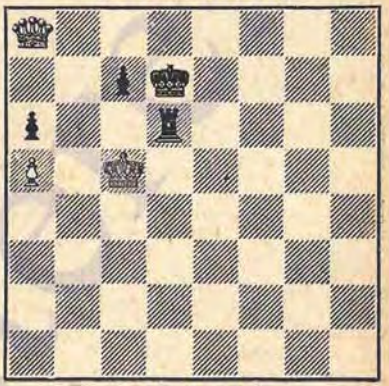
coloana „a", remiza este inevitabilă: **1...Tb5 2. D:c7+ Ra8** (ameninţînd 3... Tb4+ !) **3. De6+ Ra7 4. Ra3 Tb7 !** şi s-a ajuns la poziţia pe care am analizat-o mai înainte.

Analizele lui Grigoriev, prezentate în diagramele 913—921, sînt deosebit de valoroase. În toate exemplele negrul pierde, deoarece cîmpul a6 necesar manevrelor turnului este ocupat de propriul pion.

În poziţia din diagrama 913 albul cîştigă în modul următor: **1. Df8 ! Te6+** (dacă 1...Te6, atunci 2. Df7+ Te7 3. Dd5+ Rc8 4. Da8+ Rd7 5. D:a6

913

N. GRIGORIEV, 1917



Albul cîştigă

şi cîştigă) **2. Rb4 Td6** (la 2...Te6 urmează 3. Df5 ! Rd6 4. Rc4 Re7 5. Rc5 Td6 6. Dc8 şi cîştigă, iar dacă 2...Re6, atunci 3. Dd8 ! Re5 4. Dd7 etc.) **3. Df5+ ! Re7** (nu schimbă rezultatul 3...Rd8 4. Rc5 Re7 5. Dc8 etc.; foarte rău este 3...Rc6? din cauza 4. Dc8) **4. Re5 !** (nu imediat 4. Dc8 din cauza 4...Tc6) **4...Rd8** (după 4...Te6 se pierde un pion: 5. Dh7+ Rd8 6. Dg8+ Rd7 7. Dg7+ Rd8 8. Df8+ Rd7 9. Df7+ Te7 10. Dd5+ Rc8 11. Da8+ Rd7 12. D:a6 etc.) **5. Dg4 !** (pentru a trece rîndul la mutare adversarului) **5...Re7 6. De8**; cu negrul la mutare: **1...Tf6** (dacă 1...Te6, atunci 2. Dd5+ Re7 3. Df5 !, sau 1...Th6 2. Df3 ! trecînd în variantele examinate mai sus) **2. Dg8 Tf5+ 3. Rb4 Tb5+** (dacă 3...Tf4+, atunci 4. Rc3, apropiindu-se cu regele de turn) **4. Ra4 Te5** (pentru a apăra pionul a6) **5. Dg4+ Te6** (altfel urmează 6. Dc8 sau se pierde

turnul) **6. Rb4 Rd6 7. Df5 Re7 8. Rc5** și câștigă.

În diagrama 914, câștigul se obține prin aducerea regelui alb pe o poziție în stînga turnului d6, după care se

914

N. GRIGORIEV, 1917

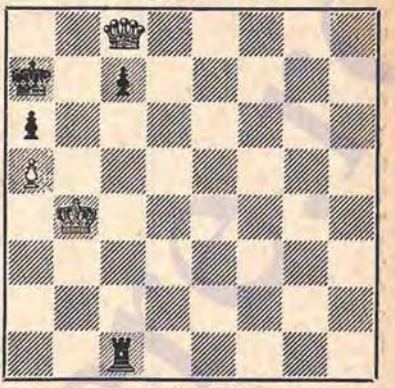
Albul câștigă

ocupă cu dama punctul f5: **1...Th6+ 2. Rg2 Tg6+ 3. Rf3 Te6** (mutarea aceasta produce albului cele mai mari greutăți) **4. Rf4** (la câștig duce de asemenea 4. Dd5+ Re7 5. Rf4 Td6 6. Da8 Rd7 7. Re4, sau 4...Td6 5. Df5+ Te6 6. Df7+ Rd6 7. Rf4 c5 8. Db7; dacă în ultima variantă se joacă 7...Te7, atunci urmează 8. Df6+ Te6 9. Dd8+ Rc6 10. Dc8) **4...Th6 5. Re4 Th4+ 6. Rd3 Th3+ 7. Re2 Th2+ 8. Rb1 Th6 9. Dg8 Td6 10. Dg4+ Te6 11. Df5**, după care albul își apropie regele.

Deosebit de interesante sînt alte două poziții ale lui Grigoriev. În prima (diagrama 915) este necesar un joc foarte precis: **1. Rb3 Tc5** (după 1...Tc6 2. Dd7 Tc1 3. Rb2 Tc4 4. Dd8! Tc6 5. De7! Tc4 6. Rb3! Tc6 7. De3+ Rb8 8. De8+ Rb7 9. De4 albul câștigă turnul) **2. Rb2 Tb5+** (la varianta examinată mai înainte duce 2...Tc6 3. Dd7 Tc4 4. Dd8 etc., iar 2...T:a5 nu merge din cauza 3. D:c7+) **3. Re3 Tc5+ 4. Rb3 Tc1** (acum

915

N. GRIGORIEV, 1917



Albul câștigă

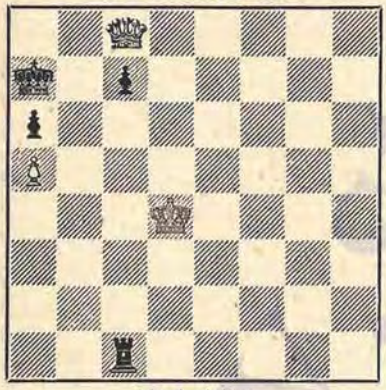
a survenit poziția de după prima mutare a albului, dar cu albul la mutare) **5. Dd8! Rb7** (mutările turnului pe coloana „c" pierd, cum s-a arătat mai înainte; dacă 5...Tb1+, atunci 6. Rc2 Tb7 7. Dc8 Tb5 8. D:c7+ Tb7 9. Dc6 Tb5 și a survenit poziția din diagrama 911) **6. Dd5+ Rb8** (la 6...Ra7 albul joacă 7. Rb2 Tf1 8. Dc6 Tf7 9. Rc3 Th7 10. Rd4 Tg7 11. Re5 Tf7 12. Re6 Th7 13. Rf5 Tg7 14. Rf6 Th7 15. Rg6 Te7 16. Dc5+ și câștigă) **7. Rb2 Tg1** (după 7...Te1 este greșit 8. Dc6? din cauza 8...Td1! 9. D:a6 Td6! și negrul obține remiza — compară cu diagrama 907. De aceea la 7...Te1 trebuie jucat 8. Dc4! cîștigînd pionul a6 și partida, deoarece turnul negru nu poate ajunge pe cîmpul d6. Retragerea turnului 7...Tf1 este răsturnată prin 8. Dd3 Tf2+ 9. Rc3 Rb7 10. Dd5+ Rb8 11. Dc6) **8. Db3+! Re8** (la 8...Ra8 urmează 9. De3! și dacă acum 9...Tg7 sau 9...Tg8, atunci 10. Df3+ Ra7 11. Dc6! urmat de aducerea regelui alb la g6. Nu schimbă rezultatul nici alte retrageri ale turnului, de exemplu: 9...Tf1 10. Dd3 și apoi cum s-a arătat mai înainte, sau 9...Tg2+ 10. Rc1 Rb8 11. De8+ Ra7 12. Dc6!; dacă

în ultima variantă se joacă 10...Ta2, 10...Th2, 10...Tg7 sau 10...Tg8, atunci cîştigă 11. Df3+ şi 12. Dc6 !) **9. De3 ! Tg2+ 10. Re3 Rb8** (şi după alte răspunsuri ale negrului, dama albă pătrunde la c6) **11. De8+ Ra7 12. De6 Tg7 13. Rd4** şi albul cîştigă, deoarece regele său pătrunde forţat la g6.

Nu mai puţin dificil este cîştigul într-o altă poziţie a lui Grigoriev (diagrama 916): **1. Rd5 ! Te3** (şahurile turnului permit albului să treacă în poziţia din diagrama 915. Dacă 1...Tc2, atunci 2. Dh3 ! Td2+ 3. Rc6 ! cîştigînd pionul c7 sau obţinînd un atac de mat; la 2...Ta2 poate urma nu numai 3. Rc6, ci şi 3. Dc3, cîştigînd pionul c7 şi o dată cu el şi partida, de exemplu: 3...Ra8 4. Rc6 ! sau 4. D:c7 Td2+ 5. Re6 Te2+ 6. Rf5 Tf2+ 7. Rg4 Tg2+ 8. Rh3, nu însă 4. Dc6+ Rb8 5. D:a6? Td2+ şi 6...Td6 remiză) **2. Df8 Te1** (dacă 2...Tc2, atunci decide 3. Df3 ! Ra8 4. Re6+ sau 4. Dd3) **3. Dh8 ! Te2 4. Dh3 !** etc.

916

N. GRIGORIEV, 1917



Albul cîştigă

Grigoriev a demonstrat că şi în poziţia din diagrama 917 negrul pierde forţat: **1...Ra7 2. De8** sau **1...Td2 2. De4+ Ra7** (după 2...Rb8 3. Db4+ se pierde turnul) **3. Re6 !**, sau **1...Td1 2. De4+ Rb8** (dacă 2...Ra7, atunci 3. Rc6 Tc1+ 4. Rd7) **3. Db4+ Re8** (dacă 3...Ra7, atunci 4. Rc6) **4. Dg4+** şi cîştigă; sau **1...Tf6 2. De4+ Rb8** (retragerea regelui negru la c8 duce după 3. Da8+ la poziţia din diagrama 913, iar 2...Ra7 este rău din cauza 3. De7) **3. Db4+ ! Ra7** (nu schimbă rezultatul 3...Rc8 4. Dg4+ ! Rb8 5. Dg8+ Rb7 6. Dg2+ Ra7 7. Dg7 sau 6...Rb8 7. Db2+; la 3...Ra8 urmează 4. Dg4 ! Rb7 5. Dg2+) **4. Dg4 ! Rb8 5. Dg8+** etc., sau **1...Th6 2. De4+ Ra7** (continuarea 2...Rb8 3. Db1+ ! Rc8 4. Df5+ Rb7 5. Df3+ duce la acelaşi rezultat) **3. Df5 Rb7 4. Df3+ Ra7 5. Df8 ! Th5+** (altfel urmează 6. Dc8) **6. Re6 T:a5 7. R:e7 Tb5 8. Df2+ Ra8 9. Df3+ Ra7 10. De3+ Ra8 11. De4+ Ra7 12. Dd4+ Ra8 13. Dd6 Ra7** (la 13...Tb7+ urmează 14. Rc8 ! Ra7 15. Dc5+ ! şi cîştigă) **14. Re8 a5** (oricare mutare a turnului duce la pierderea lui) **15. De7+ Ra6 16. De6+ Tb6 17. Da8+ Rb5 16. Rc7 a4** (altfel negrul pierde turnul) **19. Dd5+ Ra6 20. Dd4 ! Tb7+ 21. Rc6** şi albul cîştigă. Dacă în poziţia iniţială din diagrama 917 rîndul la mutare aparţine albului,

917

N. GRIGORIEV, 1917

Albul cîştigă

atunci el poate trece rîndul la mutare adversarului prin : **1. De4+ Rb8** (sau 1...Ra7 2. De7 Rb8 3. Df8+ Rb7 4. De8 ! şi la mutare este negrul, iar dacă 3...Ra7, atunci 4. Dc8 Tc6+ ! 5. Rb4 Tc1 şi survine poziţia din diagrama 915) **2. Db4+ Ra7** (dacă 2...Rc8, atunci 3. Dg4+ Rb8 4. Dg8+ Rb7 5. De8, sau 4...Ra7 5. Dc8 etc. Ca răspuns la 3...Rb7 cel mai bine este 4. Df3+ ! Ra7 5. Df7 Rb8 6. Df8+ ! Rb7 7. De8 şi albul a ajuns în poziţia iniţială, dar cu negrul la mutare ; sau 4...Rb8 5. Df8+ etc. ; se poate juca şi 4. Dg2+ Ra7 5. Dg8 Tc6+ ! 6. Rb4 Tc2 7. Dc8 Tc1 şi a survenit poziţia din diagrama 915) **3. Dg4 ! Rb7** (dacă 3...Rb8 atunci 4. Dg8+) **4. Df3+ Ra7 5. Df7 Rb7 6. De8.**

Atunci cînd regele alb stă în dreapta pionului c7 (diagrama 918) poate urma : **1...Td7 2. Df3+ Rb8** (dacă 2...Ra7, atunci 3. Dc6 !) **3. Db3+ Ra7**

918

N. GRIGORIEV, 1917

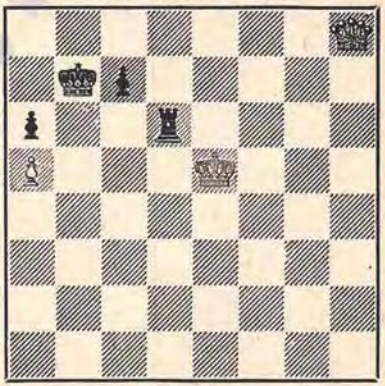
Albul cîştigă

4. De6 ! Td8 5. De7 ! şi cîştigă, sau **1...Td3 2. Db4+ Ra7** (rău este 2...Rc8 din cauza 3. De4 Td6 4. Da8+ şi survine poziţia din diagrama 914) **3.De4 Td7 4. De6** şi cîştigă, sau **1...Tg6 2. Df3+ Ra7 3. De3+** (pentru a duce regele negru la b8. Albul poate juca de asemenea şi 3. Df7, de exemplu : 3...Tg5+ 4. Re6 ! sau 3...Tc6 4. Dd7 ! Tc5+ 5. Rd4 Tc1 6. Dc8 şi survine poziţia din diagrama 916) **3...Rb8 4. Db3+ Rc8** (la 4...Ra7 albul poate juca atît 5. Dc2 Tg7 6. Dc6, cît şi 5. Df7) **5. Dh3+ Rb8** (sau 5...Rb7 6.Dh1+ trecînd în varianta principală) **6. Dh8+ Rb7 7. Dh1+ Ra7** (dacă 7...Rb8 atunci 8. Db1+) **8. Dc1 ! Tg7** (încercarea de a juca la pat prin 8...Ra8 9. D:c7 Tg5+ se pareză uşor : 10. Re4 Tg4+ 11. Rf3 !) **9. De6 !** Dacă la mutare este albul, atunci rîndul la mutare se trece adversarului : **1. Df3+ Rb8** (sau 1...Ra7 2. Df7 Rb8 3. Dg8+ Rb7 4. Df8 etc.) **2. Db3+ Rc8** (sau 2...Ra7 3. Dg8 Rb7 4. Df8) **3. Dg8+ Rb7** (sau 3...Rd7 4. Da8 şi survine poziţia din diagrama 914) **4. Df8** şi s-a ajuns la poziţia iniţială, dar cu negrul la mutare.

Cele mai grele poziţii din analiza lui Grigoriev sînt cele din diagramele 919 şi 920. În poziţia din diagrama 919, albul cîştigă după **1...Tg6 2. Dh1+**

919

N. GRIGORIEV, 1917



Albul cîştigă

Ra7 3. Dc1 ! Tg7 4. De6 !, sau **1...Td7 2. Dh1 + Rb8 3.Db1+ Ra7 4. Dc2 ! Rb7 5. Db3+ Ra7 6. De6 ! Td8 7. De7 !,**

sau **1...Td3 2. Dh1+ Ra7 3. De1 !** sau **1...Td2 2. Dh1+ Rb8 3. Db1+ Ra7** (după 3...Rc8 4. Df5+ Rb7 5. De4+ !, sau 4...Rb8 5. Df8+, și de asemenea după 3...Ra8 4. De4+ albul își atinge imediat scopul) **4. De1 Te2+ 5. Rf4 ! Rb7 6. Dh1+ Rb8 7. De6 Td2** (amenințînd ca după 8. D:a6 să obțină remiza prin 8...Td6 !) **8. De8+ Rb7 9. De4+ !**

Cele mai complicate variante survin după mutarea **1... Td1 !**, de exemplu : **2. Dh4 ! Td6 3. Dh1+ ! R-oriunde 4. Dh8 (+) ! Rb7 5.Df8 !** (vezi poziția din diagrama 918), sau **2...Td7 3. Dh1+ !** (vezi mai sus), **sau 2...Te1 3. Db4+ Ra7** (dacă 3...Rc8, atunci 4. Dd4 ! Te1+ 5. Rd5 !) **4. Re6 Td1 5. De4 Td6+ 6. Re5 Rb7 7. Db3+ Ra7 8. Dg8 ! Rb7 9. Df8 !** (vezi poziția din diagrama 918), sau **2...Ta1 3. Db4+ Re8 ! 4. De3 !** (cu puternica amenințare Dc6) **4...Th1** (dacă 4...Ta2, 4...Ta4 sau 4...Td1, atunci 5. Dh3+ cîștigînd forțat turnul sau pionul a6. Dacă 4...Tg1, atunci 5. De3 Tg6 6. Da7, trecînd în poziții examinate mai înainte. Rău este și 4...Tb1 din cauza 5. Dc6) **5. Df3 Te1+ 6. Rd4 Rb8 7. Df8+ ! Ra7 8. De5+ !**, sau **2...Tg1 ! 3. Db4+ Re8 4. Df8+ Rb7 5. Df3+ Rb8 6. Db3+ Ra8** (și la 6...Rc8 urmează 7...De3) **7. De3 ! Ta1** (sau 7...Tf1 8. De2 și dacă 7...Tg7 sau 7...Tg8, atunci 8. Df3+ Ra7 9. Dc6 !) **8. De3 ! Tb1 9. De6 !**, sau **2...Rb8 3. Db4+ Ra7 4. De4 !**. Dacă în poziția inițială la mutare este albul, atunci el joacă **1. Df8**, trecînd în poziția din diagrama 918.

În poziția din diagrama 920, albul cîștigă în modul următor : **1...Td7 2. Dh1+ Rb8** (dacă 2...Ra7, atunci 3. Dc6) **3. Db1+ Ra7** (sau 3...Rc8 4. Df5 !) **4. Re6 !** sau **1...Td3 2. Dh1+ Ra7 3. Re6 Te3+ 4. Rd7 !**, sau **1...Td2 2. Dh1+ Rb8 ! 3. Db1+ Re8 4. De4 ! Td6 5. Da8+ Rd7 6. Df8 !** (compară cu diagrama 913), sau **1...Td1 2. Db2+ Re8 3. De2 ! Td6** (după 3...Tc1+ 4. Rd5 negrul nu poate salva pionul a6) **4. Dg2 Rb8 5. Dg8+ Rb7 6. De8 !** și se ajunge la poziția din diagrama 917, sau **1...Te6**

920

N. GRIGORIEV. 1917

Albul cîștigă

2. Dh1+ Ra7 3. Dh7 Rb7 4. Db1+ R-oriunde 5. Df5 !, sau **1...Tg6 2. Dh1+ Ra7 3. Dh7 !** Dacă **1...Te6+ !**, atunci **2. Rd5** și albul cîștigă după **2...Td6+ 3. Re5 !** (compară cu poziția din diagrama 919), sau **2...Tc2 3. Dh1 !** cu variantele : **3...Rc8 4. Dh3+ !** (se poate juca și 4. Rd4) **4...Rd8 5. Dh8+ Rd7 6. Dh7+**, sau **3...Ra7 4. Dh3 !** (compară cu poziția din diagrama 916), sau **3...Tb2 4. Re6+ ! Rb8 5. Dh8+**, sau **3...Td2+ 4. Re5+ Rb8 5. Db1+ Re8 6. De4 !**, sau **3...Te2 4. Re5+ Rb8 5. Db1+ Re8 6. Df5+ Rb8 7. Df8+ !**, sau **3...Tf2 4. Re5+ Rb8 5. Db1+ Re8 6. De4 ! Rb8 7.De8+ Rb7 8.Dc6+** ; ca răspuns la **1...Tc6+ 2. Rd5** negrul poate juca **2...Tg6 3. Dh1** cu variantele : **3...Ra8 4. Re5+ Ra7 5.Dh7 ! Tg5+ 6.Re6**, sau **3...Ra7 4. Dh7 ! Td6+ 5. Re5 Rb7 6. Dh1+ Ra7 7. Dh8 Rb7 8. De8 !** (compară cu poziția din diagrama 917), sau **3...Re8 4. Re4 Tg4+ ! 5. Re3 Tg3+ 6. Re2 Rb8 7. Dc6 !**, sau **3...Td6+ 4. Re5+ Ra7 5.Dh8 Rb7 6.De8 !**, sau **3...Tg7 4. Re4+ Ra7 5. Dc6 !**, sau **3...Tg3 5. Re4+ R-oriunde 5. Dc6 !**, sau **3...Tg8 4. Re5+ Rb8 5. Db1+ R-oriunde 6. Rc6 !**, sau **3...Tg4 4. Db1+ Ra7 5. Rc6 !**, sau **3...Tg5+ ! 4. Re6+ !**

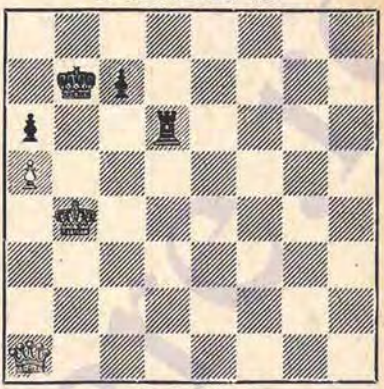
Rb8 (sau 4...Ra7 5. Dc1 ! Tg7 6. Rd5 ! și 7. Rc6) **5. Db8+ Rb7 6. Db2+ Tb5 !** (dacă 6...Ra7, atunci 7. Dc1 ! Mutarea 6...Ra8 este combătută în mod curios : 7. Dc1 ! T:a5 8. Dc6+ ! Rb8 9. Rd7 ! și apoi ca în varianta principală. La 6...Rc8 albul răspunde 7. Dd4 !, de exemplu : 7...T:a5 8. Da7 Tb5 9. D:a6+ Tb7 10. Re7 ! Rb8 11. Rd8 ! și câștigă, sau 7...Rb8 8. Dd8+, sau 7...Rb7 8. De4+ ! Rb8 9. Rd7 Tg7+ 10. Rc6 ! ; dacă în ultima variantă negrul joacă 9... T:a5, atunci urmează 10. Dc6 ! trecînd în varianta principală. Nu salvează nici 6...Rc6 7. Dc2+ ! Tc5 8. Da4+ Tb5 9. Dc4+ Rb7 10. Rd7 !, sau 8...Rb7 9. De4+ Rb8 10. Rd7 T:a5 11. Dc6, ajungînd la o poziție cunoscută ; dacă 7...Rb7, atunci 8. De4+ — vezi mai sus) **7. Dg2+ Rb8 8. De6 ! T:a5** (sau 8...Tg5 9. Rd7 !) **9. Rd7 Th5** (după 9...Tb5 10. D:c7+ Ra8 11. Rc8 ! albul câștigă turnul — compară cu variantele din exemplele 883 și 917) **10. D:c7+ Ra8 11. Db6 Th7+** (dacă 11...a5, atunci 12. Re8 Te5+ 13. Rf7 Th5 14. Rg6 !, sau 12... Th8+ 13. Rf7 Th7+ 14. Rg8 Ta7 15. Rf8 a4 16. Re8 a3 17. Rd8 a2 18. Rc8 și mat în două mutări ; dacă în ultima variantă negrul joacă 14...Th5, atunci urmează 15. Dg6 ! și câștigă turnul) **12. Re8 ! Th8+** (sau 12...Ta7 13. Rd8 și câștigă) **13. Rf7 Th7+ 14. Rg8 Ta7 15. Rf8** etc.

În consecință, poziția fundamentală a analizei lui Grigoriev (diagrama 921) este câștigată pentru alb : **1. Dh1+ Ra7 ! 2. Dh8** (cu amenințarea 3.Dc8) **2...Rb7 3. Re5 !** (vezi diagrama 920) și dacă **3...Te6+ 4. Rd5 Td6+**, atunci **5. Re5** (vezi diagrama 919).

În poziția din diagrama 922, regele alb se află mai sus de linia a șasea. Negrul nu poate muta cu regele deoarece, în acest caz albul ocupă cu dama cîmpul c8 ; nici mutările turnului nu salvează însă : **1...Te6 2. Dh1**, sau **1...Tg6 2. Dh1+ Ra7 3. Rd7 Tg7+ 4. Re6 !**, sau **1...Td3 2. Dh1+ Ra7 3. De1 ! Tb3 4. Rd7 !**, sau **1...Td2 2. Dh1+ Rb8** (nu 2...Ra7 ? 3. Dc1 !) **3. Db1+ Rc8 ! 4. Df5+ !**

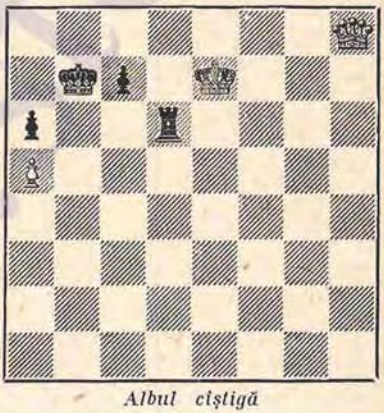
921

N. GRIGORIEV, 1917



Albul câștigă

922



Albul câștigă

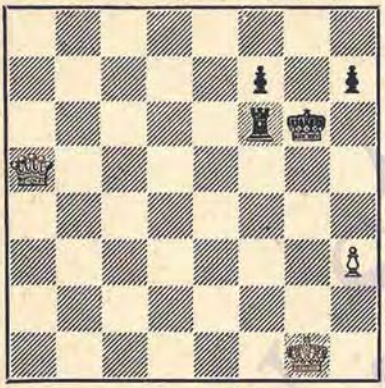
Rb8 (dacă 4...Rb7, atunci 5. De4+ !) **5. Df8+ Rb7 !** (altfel 6. Dc8) **6. Df3+ Rb8 7. Db3+ Rc8 8. De6+ ! Rb8** (la 8...Rb7 urmează 9. De4+ !) **9. D:a6 ! Td6 10. Db5+ Ra7** și a survenit poziția din diagrama 910. Dacă **1...Td1**, atunci **2. Db2+ Rc8 3. Re6 Te1+ 4. Rd5 Td1+ 5. Re5 Td6 6. Dh8+ Rb7 7. De8 !** și survine poziția din diagrama 917. Dacă albul mută, atunci el trebuie să treacă

rîndul la mutare adversarului: **1. Dh1+ Ra7** (dacă 1...Rb8, atunci 2, Db1+ Rc8 3. Df5+ Rb7! 4. Df3+ Rb8 5. Df8+ Rb7 6. Dh8, sau 2...Ra8 3. Dc2 Rb8 4. Db3+ Ra7 5. Dg8 Rb7 6. Dh8 și se ajunge la poziția inițială, dar cu negrul la mutare) **2. Dg1+ Rb7 3. Dg2+ Rb8 4. Dg8+ Rb7 5. Dh8.**

Un mare interes îl prezintă finalul partidei Smîslov-Averbach (diagrama 923). Pentru negru este absolut necesar să sacrifice pionul h7, jucînd

923

SMÎSLOV-AVERBACH, Moscova, 1946



Albul cîștigă

h7-h5-h4, de exemplu: **1...h5! 2. h4? Rh7!** (nu însă 2...Rg7 3. De5! și cîștigă) **3. D:h5+** (sau 3.De5 Tg6+ cu remiza asigurată, deoarece existența pionilor pe coloana „h" nu poate influența rezultatul partidei) **3... Rg8!** etc.

În partidă s-a jucat: **1...Tf5 2. Dc3 Tg5+ 3. Rf2 Tf5+ 4. Rg3 Tg5+ 5. Rf4 Tf5+ 6. Re4 h6 7. h4 f6** (negrul nu poate împiedica mutarea Dh8. Nu merge, de exemplu, 7...Tf6 din cauza 8.h5+ și cîștigă) **8. Dg3+ Rh5** (și această încercare este respinsă de alb) **9. Dg1!** (nu însă 9. R:f5-pat) **9...Ta5** (sau 9... Te5+ 10. Rf4 și cîștigă) **10. Rf4 Ta4+ 11.Rf5 Ta5+ 12.R:f6 Ta6+ 13.Rg7 Te6 14.De5+ Rg4 15.De8** și negrul a cedat.

Mutarea **1...h5!** n-ar fi salvat însă pe negru: **2. Dd8** (bine este și Dc3) **2...Rg7** (altfel 3. Dh8) **3. Dd4 h4** (sau 3...Rg6 4. h4) **4. Rg2 Rg6 5. D:h4 Rg7 6. Dd4 Rg6 7. h4 Rg7 8. h5.**

Nu mai puțin instructiv este finalul celei de a doua partide a meciului Cigorin-Tarrasch (diagrama 924). În co-

924

CIGORIN-TARRASCH, Petersburg, 1893
(variantă din partidă)

Remiză

mentariile sale la partidă, Cigorin scrie: „Albul rămîne cu turn și doi pioni contra damei, într-o poziție în care dama, după cum presupun pe baza cercetărilor deja cunoscute, nu poate obține cîștigul. Turnul poate să apere permanent pionul h3, trecînd la e3 atunci cînd negrul își va înainta pionul său la h4". Concluzia lui Cigorin că această poziție este remiză, este fără îndoială justă. În legătură însă cu analizele lui Grigoriev, ea necesită cîteva corectări:

1) Albul nu este obligat să-și facă prea multe griji pentru pionul h3, deoarece fără el survine o poziție de remiză teoretică (vezi, mai sus, diagramele 907—909);

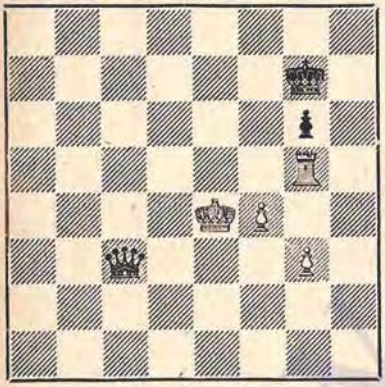
2) Dacă pionul negru înaintează pînă la h4, atunci albul nu trebuie să-și

deplaseze turnul la e3, ci trebuie să joace în modul următor : **1. Rg1 De1+ 2. Rg2 h5** (dacă 2...De2, atunci 3. Rg1, sau 2...De4+ 3. Rg1 h5 4. Rh2) **3. Te3 Dd2 4. Tg3 ! Rh7 5. Rg1 Dd5 6. Rh2 Rh6 7. Rg1 De4 8. Rh2 De2 9. Rg2** (se poate juca și 9. Rg1 De1+ 10. Rg2) **9...De1 10. Te3 ! Db1 11. Tg3 ! De4+ 12. Rg1 h4 13. Tg4 !** Se poate și sacrifica pionul „h" (1. h4 !).

Cum poate negrul obține victoria în poziția din diagrama 925 ? Aici, în primul rînd, este izolat la marginea tablei regele alb : **1...Rf6 ! 2. Rd5** (după

925

FLOHR-GHELLER, Moscova, 1949



Negrul cîștigă

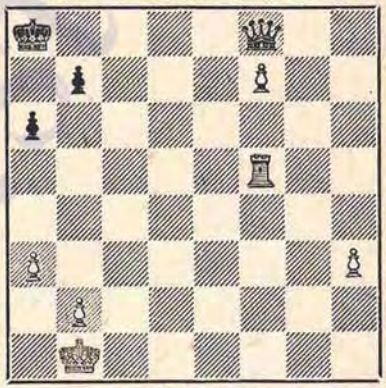
2. Tg4 De1+ albul pierde turnul, iar 2. g4 Dg3 ! permite negrului să cîștige un pion) **2...Dd3+ 3. Rc5 Rf7 !** (cu scopul de a trece rîndul la mutare adversarului) **4. Re6 Dd4 !** (folosindu-se de faptul că turnul și pionii albi nu pot muta, negrul aduce forțat regele alb într-o plasă de mat) **5. Rb5 De3 6. Rb6 De4 7. Rb7 De6 ! 8. Re7 Rf6 !** (rîndul la mutare trebuie trecut albului !) **9. Rb7 Dd6 10. Re8 De6+ 11. Rd8** (sau 11. Rb8 Dd7 12. Ra8 Dc7 13. Te5 D:e5 ! 14. f:e5+ R:e5 15. Rb7 g5 16. Rc6 g4 și cîștigă) **11...Db7 12. Te5** (turnul este obligat să părăsească importantul cîmp g5 !) **12...Db6+ 13. Re8** (nu este mai bine 13. Rd7 Dd4+ 14. Re8 din cauza 14...Dc3 !) **13...Rf7** și albul a cedat, deoarece după cîteva șahuri el pierde pionii, iar după **14. Tg5** urmează **14...Re7 15. Te5+ Rd6.**

DAMĂ ȘI PIONI ÎMPOTRIVA TURN ȘI PIONI

Un pion liber pe penultima linie, susținut din spate de turn, este adeseori cu mult mai tare decît dama. De exemplu, în poziția din diagrama 926 albul cîștigă după **1...Rb8 2. h4 ! b5** (negrul speră ca prin schimbul pionilor să distrugă apărarea de pioni a regelui alb) **3. h5 ! Rc7 4. Tf1 a5 5. h6 ! b4 6. a4**

926

DUBININ-ARONIN, Leningrad, 1947



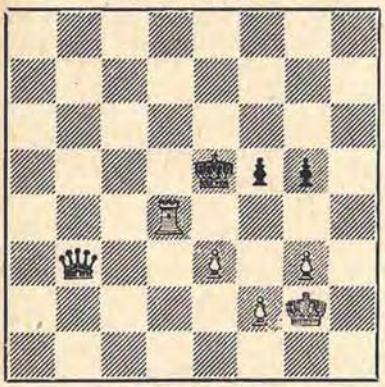
Albul cîștigă

Rd7 7. h7 Re7 8. Te1+ ! (cel mai exact ! La un final de pioni cîștigat duce și 8. h8D D:h8 9. f8D+ D:f8 10. T:f8 R:f8 11. Rc2 etc.) **8...Rd7 9. Th1 !** și negrul a cedat deoarece la **9...Dh8** urmează **10. f8D !**

Nu mai puțin interesant este finalul din diagrama 927. Cea mai bună variantă pentru alb este considerată de

927

TROIANESCU-BOTVINNIK. Budapesta 1952. (variantă din partidă)



Negrul cîştigă

Botvinnik următoarea : **1. Rg1** (turnul nu poate părăsi punctul d4. Dacă 1. Td2 Db7+ 2. Rg1 Re4 3. Rg2, atunci 3...f4 ! şi după cea mai bună continuare pentru alb 4. g:f4 g:f4 5. e:f4 R:f4+ se ajunge la un final cu turn şi pion contra damă, în care albul nu reuşeşte să creeze poziţia de remiză a lui Philidor, de exemplu : 6. Rg1 ! Db1+ 7. Rg2 De4+ 8. R-oriunde Rf3. Nu schimbă rezultatul nici 1. Td8. De considerat este 1. Td7, dar la aceasta negrul poate juca 1...Da3 2. Td8 Da5 3. Td4 Dc3 ! şi dacă 4. Td8 atunci 4...Dc6+ 5. Rg1 Re4 6. Rg2 f4 7. g:f4 g:f4 8. e:f4 Dg6+ 9. Rf1 Rf3 ! şi cîştigă. După 1. Rf1 Db1+ 2. Re2 Db5+ 3. Re1 Da6, negrul fie că pătrunde cu dama la f1, fie cu regele la f3 ; la varianta principală duce 2. Rg2 Dc1 3. Tb4 Dc5 4. Td4 Dc3 !) **1...De2 ! 2. Rg2 De3 ! 3. Rf1** (retragerea regelui la g1 sau h2 duce de asemenea la un final de pioni cîştigat, după sacrificarea damei pentru turn şi pion) **3...Da1+ ! 4. Rg2** (referitor la 4. Re2 Da6+ 5. Re1 Db5 s-a vorbit mai sus) **4...D:d4 ! 5. e:d4 + R:d4** şi negrul cîştigă finalul de pioni (vezi diagrama 340).

DAMĂ CONTRA DOI PIONI

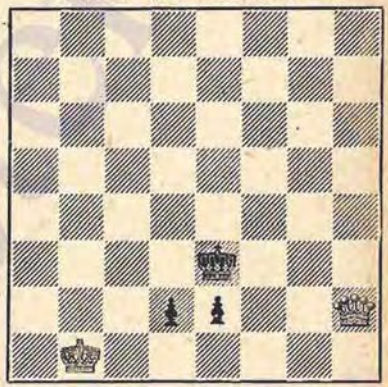
Nu este uşor pentru damă să lupte împotriva a doi pioni, în cazul cînd aceştia sînt departe înaintaţi şi susţinuţi de rege.

PIONI LEGAŢI

În exemplul 928, albul cîştigă datorită apropierii regelui său : **1. Dh6+ ! Rd3** (singura apărare ; după 1...Rf2 2. D:d2 albul capătă imediat un final

928

J. KLING şi B. HORWITZ. 1851

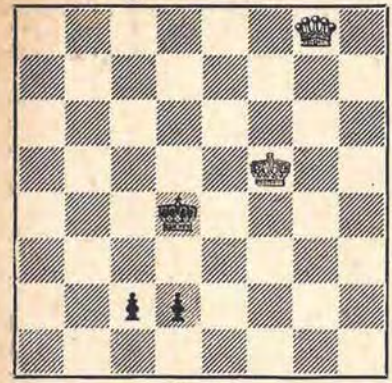


Albul la mutare cîştigă

cîştigat) **2. Dd6+ Re3** (dacă 2... Re3 atunci 3. Dc5+ Re4 4. Dc2+, iar ca răspuns la 4...Re3 sau 4...Rf3 urmează 5. Dc3+ şi cîştigă) **3. De5+ Rd3 4. De2+ Re3 5. Dc3+ Rf2 6. D:d2** şi cîştigă.

Dacă unul dintre pioni se pierde forţat, atunci rezultatul depinde de ce fel de pion rămîne părţii mai slabe — pe coloana turnului sau a nebunului (diagrama 929) : **1. Dd8+ Re3 2. Da5+ Rb2 !** (cel mai simplu. Dacă 3. D:d2 Rb1 se ajunge la o remiză teoretică) **3. Db4+ Re1 4. Da3+ Rb1** (se poate juca şi 4...Rd1 5. Da4 Re1 ! remiză) **5. Db3+ Re1** remiză.

929
J. BERGER, 1889

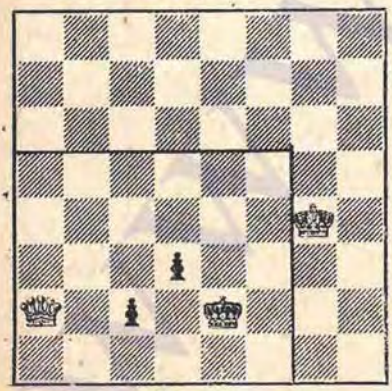


Remiză

Berger arată că la **1. Dd8+** negrul obține remiza și prin **1...Re3 2. De7+ Rd3 3. De4+ Re3 4. De3+ Rb2**, sau **3. Da3+ Re2 4. Da6+ Re1**; se poate juca și **1...Re3 2. De7+ Rf2 3. Dh4+ Re2! 4. De4+ Rd1 5. Da4 Re1!**.

În poziția din diagrama 930 albul nu poate cîștiga: **1. Rf4 Re1 2. Da1+ Rd2 3. Db2 Rd1**. În diagrama 930 este

930
N. GRIGORIEV



Remiză

indicată „limita apropierii", care arată că atunci cînd regele alb se află în interiorul acestei limite, albul la mutare cîștigă. De exemplu, cu regele la **f5**, albul cîștigă în modul următor: **1. Re4 Rd1** (sau 1...Rd2 2. Db2 Rd1 3. R:d3) **2. Db3** (nu însă 2. R:d3 c1C+; se poate juca 2. Re3 c1D+ 3. R:d3 sau 2...d2 3. Da4 Re1 4. Dh4+ și 5. Dh1 mat) **2...d2 3. Rd3 Re1 4. De6+ Rd1 5. De2+**. Dacă regele alb stă în afara dreptunghiului a1-a5-f5-f1, atunci negrul are asigurată remiza.

Partea mai slabă nu trebuie să permită damei să ocupe un cîmp în fața pionului mai înaintat. De exemplu, în poziția din diagrama 931, după **1. De1**

931
N. GRIGORIEV

Albul la mutare cîștigă

negrul pierde inevitabil. Sînt posibile și cazuri de remiză (diagrama 932): **1. De1 f2! 2. D:e2 Rg1** etc.

Aci nu vom examina toate acele numeroase poziții, cu diferite excepții, în care rezultatul luptei este determinat, în primul rînd, de distanța la care se află regele alb de zona principală a luptei, deci de „limita apropierii". Vom examina numai cele mai importante probleme și vom arăta principalele metode de conducere a atacului și

932

Remiză

apărării, în raport cu configurația pionilor și cu poziția regelui negru. Mai sus a fost făcută deja o observație asupra faptului că este bine ca dama să stea în fața pionului mai avansat. În continuare vom arăta o serie de poziții caracteristice, favorabile fie părții mai tari, fie părții mai slabe.

În primul rînd trebuie să observăm că poziția regelui negru în spatele pionilor sau lateral, este mai puțin favo-

933

Albul la mutare cîștigă

rabilă decît în fața lor. Atunci cînd regele negru se află în spatele pionilor, există primejdia ca dama să ocupe un cîmp între pioni, ceea ce ia negrului orice contrajoc. De exemplu, în poziția din diagrama 933, decide **1. Dg1+** (se poate juca și 1. Da7+), de exemplu: **1...Re4** (1...f2 2. Dg3+ Rd2 3. D:f2) **2. Df2** și cîștigă, sau **1...Rd3 2. Df2 Rd2 3. Rg7** etc.

Poziția din diagrama 934 constitue o excepție: **1. De1+** (altfel negrul joacă 1...d2 sau mută regele la d2 sau b2) **1...Rb2** (se poate juca și 1...d2 2. De3+ Rb2 3. D:d2 Rb1 și, datorită

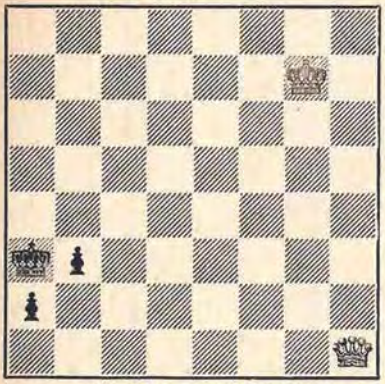
934

Remiză

faptului că are un pion pe coloana nebunului ajuns pe linia a doua, negrul nu pierde. Desigur dacă regele alb s-ar fi aflat undeva în apropiere, de exemplu la a4, atunci albul ar fi cîștigat: 4. Rb3 c1D 5. Da2 mat) **2. Dd2 Rb1.** Este necesar să observăm că, în astfel de cazuri, un pion pe coloana turnului, ajuns pe linia a doua nu folosește, deoarece regele negru este stînjenit de marginea tablei (diagrama 935): **1. De1+Rb4 2. Db2** etc.

Cîmpul dintre pioni poate fi ocupat nu numai printr-un șah de pe linia întîi. În poziția din diagrama 936 albul

935
N. GRIGORIEV



Albul la mutare cîştigă

936

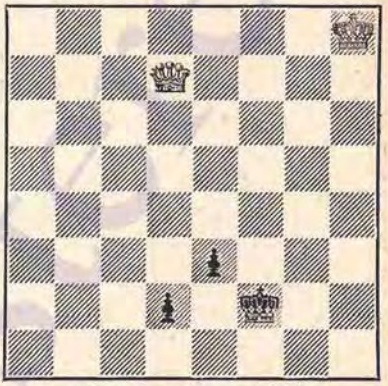
Albul la mutare cîştigă

joacă **1. Dh5** sau **1. Dg4**, aşezîndu-şi dama pe diagonala care trece peste cîmpul dintre pioni; dacă acum **1...e2**, atunci **2. Df3+** sau **1...Re2 2. De2**. O astfel de manevră de obicei decide lupta, în afara acelor cazuri cînd pionul mai înaintat se află pe coloana nebunului; de exemplu, în poziţia din diagrama 934, la **1. Dh6** urmează **1...d2** sau **1...Rb2** cu remiză.

Dacă regele părţii mai slabe se află într-o poziţie laterală faţă de pioni, atunci este posibilă ocuparea de către damă a cîmpului dintre pioni aflat în spatele lor.

În poziţia din diagrama 937, albul cîştigă prin **1. Dd3!** (rău este 1. Dg4 din cauza 1...e2) urmat de apropierea treptată a regelui alb de pioni, deoarece negrul nu-şi poate îmbunătăţi poziţia. Negrul nu poate spera la remiză decît

937



Albul la mutare cîştigă

în acele cazuri cînd unul dintre pioni se află pe coloana nebunului sau a turnului (diagrama 938): **1.De3 Rd1! 2.Db3!** (după 2. D:d3+ Rc1 se ajunge la o remiză teoretică) **2...Rd2** (se poate juca şi 2...d2, dar după 3. Da4 trebuie jucat numai 3...Re1!) **3. Db2 Rd1!** (altfel urmează 4. Dc1 şi cîştigă) **4. Db3 Rd2** remiză prin repetarea mutărilor.

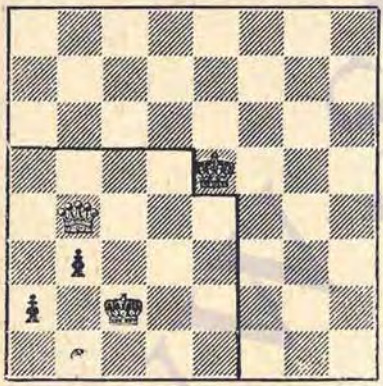
În poziţia din diagrama 939 negrul este salvat de faptul că are un pion pe coloana turnului: **1. Da3! Rb1! 2. D:b3+ Ra1** cu remiză teoretică, din cauza faptului că regele alb se află dincolo de „limita apropierii". Dacă regele alb s-ar fi aflat în interiorul „limitei apropierii", de exemplu pe cîmpul e4, atunci ar fi urmat **3. De3+ Rb1 4. Rd3 a1D 5. De2** mat.

938

Remiză

939

N. GRIGORIEV

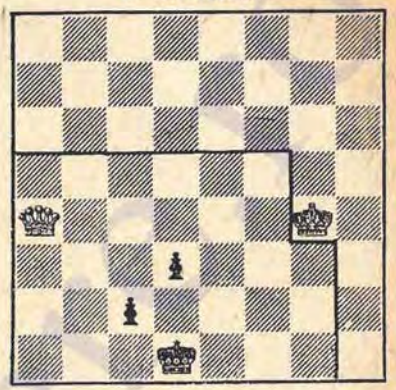


Remiză

Cu o configurație de pioni ca aceea din diagrama 940, regele negru trebuie să se afle fie la d1, fie la d2, dar cel mai bine la b1, avînd în vedere existența pionului c2 aflat pe coloana nebunului. În poziția aceasta regele albului se află în afara „limitei apropierii" și de aceea el nu poate cîștiga : **1. Rf3 Rd2 2. Da2** (nu este mai bine nici 2. Db4+ Rd1 3. Db3 Rd2 4. Db2 Rd1 sau 2. Df4+ Rd1 ! 3. Da4 Rd2 !) **2...Re1** (sau 2...Rc3. Din cauza apropierii regelui alb, răspunsul 2...Rd1 pierde : 3. Re3 ! c1D+ R:d3) **3. Da1+ Rd2 ! 4. Db2 Rd1 !** și remiza este inevitabilă. Cu regele alb la a5 cîștigul se obține în modul următor : **1. Rb4 Rd2** (e2) **2. Da2 Rd1** (sau 2...Re1 3. Da1+ Rd2 4. Dc3+) **3. Re3 c1D+ 4. R:d3** etc.

940

E. BEKEY, 1906

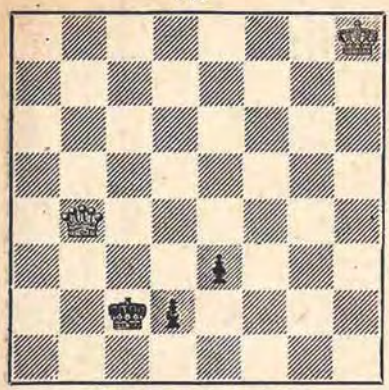


Remiză

Exemplul 941 amintește, în oarecare măsură, de poziția din diagrama 937. Și aici regele părții mai slabe se află alături de cîmpul de transformare al pionului mai avansat, dar nu controlează cîmpul din fața pionului înapoiat ; o astfel de așezare a regelui , se înțelege, nu este favorabilă. La cîștig pentru alb duce **1. De4+** (se poate juca de asemenea 1. Dc5+, atacînd pionul e3, deoarece atît 1...Rd1 2. D:e3, cît și 1...Rd3 2. Db5+ Rc2 3. De2, sau 1...Rb1 2. Db5+ Rc1 3. Dc4+ Rb1 4. Dd3+ Rb2 5. Rg7 aduc pe negru într-o poziție fără speranță) **1...Rb2** (1...Rd1 2. Dd3 și dacă 2...e2, atunci 3. Db1 mat) **2. Dd3** sau **2. De2.**

În poziția din diagrama 942, dama nu poate ajunge pe cîmpurile d4 sau d5, ceea ce ar fi decis imediat soarta luptei, dar în schimb e posibil **1.Df4+**

941



Albul la mutare cîştigă

942

Albul la mutare cîştigă

(atac dublu — asupra regelui şi a pionului înapoiat) **1...Re2** (sau 1...Re1) **2. De3** şi albul cîştigă. Printre poziţiile nefavorabile este şi aceea a regelui negru pe linia întîi, în faţa pionului mai avansat (diagrama 943): **1. Db3!** şi albul cîştigă, deoarece nu merge **1...a2** din cauza **2. Dd1** mat; o poziţie analoagă a regelui negru a survenit în variantele exemplelor 941 şi 942.

943

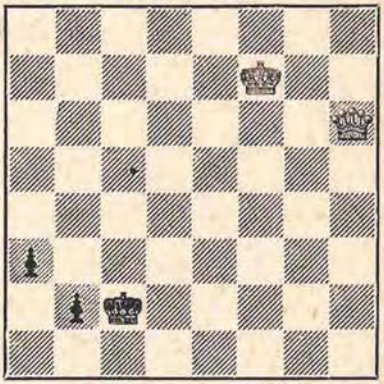
N. GRIGORIEV

Albul la mutare cîştigă

Desigur, nu întotdeauna găsirea căii corecte de cîştig este atît de simplă. De exemplu, în poziţia din diagrama 944 nu cîştigă nici **1. De6+?** **Rb1** şi negrul a căpătat posibilitatea de a-şi îmbunătăţi poziţia regelui, nici **1. Dh7+?**

944

N. GRIGORIEV



Albul la mutare cîştigă

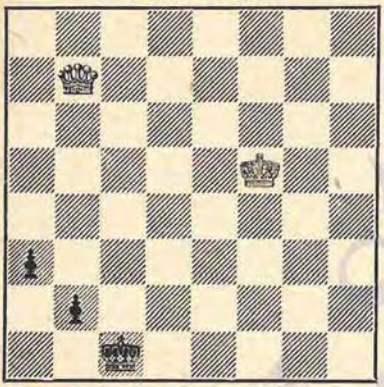
Rb3, după care albul nu are şahul **2.Dg8+**, iar dacă **2. Db1** (sau 2. Dd3+ Ra2) atunci **2...a2**.

Trebuie jucat: **1. Dg6+ ! Rc1** (sau 1...Rb3 2. De6+ Rc2 3. Da2 ! și câștigă, sau 1...Rc3 2. Dc6+ Rd2 3. Dd5+ Rc1 4. Dc4+ Rb1 5. Db3 etc.) **2. Dg1+ !** (nu însă 2. Dg5+ Rb1 remiză) **2...Re2 3. De5+ ! Rb3** (la 3...Rb1 urmează 4. D:a3) **4. Dd5+ Re2 5. Da2 !**

În poziția din diagrama 945, albul reușește după cîteva șahuri să aducă regele negru la b3, ceea ce decide soarta luptei: **1. Dh1+ Re2 2. De4+ Re3**

945

E. BEKEY, 1906

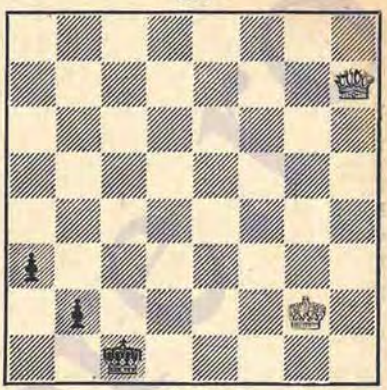


Albul la mutare cîștigă

(la 2...Rc1 trebuie jucat 3. Dc4+ Rb1 4. Db3 ! — compară cu diagrama 943) **3. De6+** și apoi așa cum s-a arătat în exemplul precedent; cîștigul se obține de asemenea prin **3. De3+** sau **3. De5+**. Bekey arată că în această poziție a figurilor negre, oricare ar fi depărtarea regelui, albul cîștigă dacă poate da șah pe cîmpurile c3, c4, c5, e3, e1, f1, g1 sau h1. Această afirmație nu poate fi însă considerată pe deplin justă. În poziția din diagrama 946, albul nu poate cîștiga, deși poate da șah pe cîmpul h1: **1. Dh1+ Re2 2. Dh7+ Re1** etc. Nimic nu dă nici **1. De7+** sau **1.Dh6+**, din cauza **1...Rb1**.

În poziția din diagrama 947, dama nu poate ajunge pe cîmpurile a1 sau a3.

946

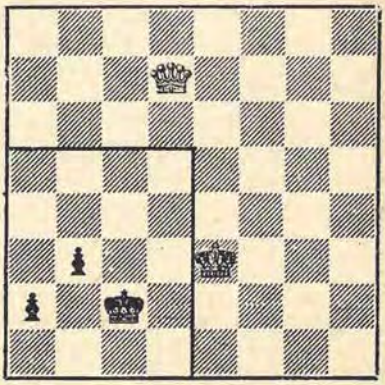


Remiză

De aceea aici rezultatul depinde de „limita apropierii". Cu regele alb la e3 nu se poate cîștiga: după **1. Dd2+ Rb1 2. Dd1+ Rb2** albul nu-și poate întări poziția. Cu regele alb în interiorul „limitei

947

N. GRIGORIEV



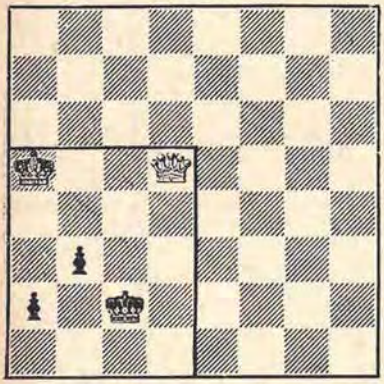
Remiză

apropierii", de exemplu la d5, cîștigul se obține în modul următor: **1. Df5+ Re1 2. Df1+ Rb2 3. De2+ Re1** (3...Ra3

4.De1 b2 5.Dc3+) **4.De1+ Rb2 5.Dd2+ Rb1 6. Rc4.**

În exemplul 948, care este o modificare a poziției precedente, albul câștigă jucînd : **1. Dg2+ ! Re1** (dacă 1...Rc3,

948
V. COZIO



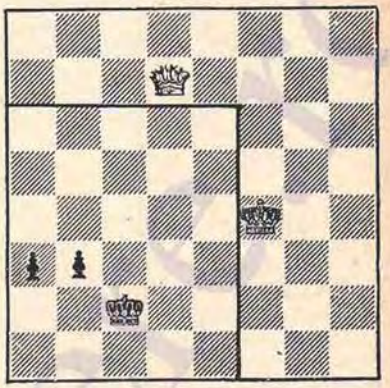
Albul la mutare câștigă

atunci 2. Dg7+ și 3. Da1. Rău este și 1...Rb1 2. Ra4 ! b2 3. Rb3 a1C+ 4. Rc3) **2. Df1+ Rb2** (altfel 3. Da1) **3. De2+ Re1** (dacă 3...Ra3 4. De5 !, albul ar fi câștigat și cu regele la h8 — compară cu diagrama 935) **4. De1+ !** (soluția autorului : 4. Rb4 b2 5. Rc3 b1C+ 6. Rd3 a1C 7. Da2, sau 4...a1D 5. De1+ Rb2 6. Dd2+ Rb1 7. R:b3) **4...Rb2 5. Dd2+ Rb1 6. Rb4 a1C 7. Rc3 Cc2 8. Dd1+ Ra2 9. De1.**

Pionii negri legați, aflați pe linia a treia, pot de asemenea opune o rezistență înverșunată în lupta cu dama. În poziția din diagrama 949 este prezentat un caz caracteristic : **1. Re3 a2 !** și s-a ajuns la poziția de remiză din diagrama 947 (vezi mai sus). Dacă **1. Dd4** (cu amenințarea Da1), atunci **1...Rb1** ! (dacă 1...a2, atunci 2. Da1, sau 1...b2 2. Dc4+ Rb1 3. Db3) **2. Re3 a2 3. Dd1+ Rb2 4. Dd2+ Rb1 !**

Foarte instructiv este un exemplu din analiza lui Grigoriev (diagrama

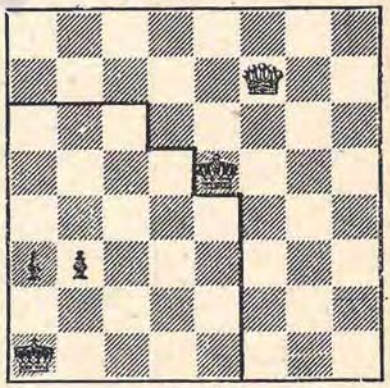
949
N. GRIGORIEV



Remiză

950) : **1. Df1+** (dacă 1. D:b3 ?, atunci 1...a2 remiză) **1...Ra2 2.De4 ! Ra1 ! 3. Db4** (sau 3. Dc3+) **3...Ra2 !** (pierde 3...a2 ? 4. Rd4 b2 5. Dc3 Rb1 6. De1+ Rc2

950
N. GRIGORIEV



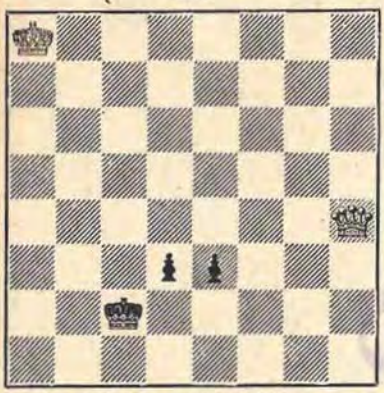
Remiză

7. De2+ Rc1 ! 8. Rc3 b1C+ 9. Rd3 a1C 10. Da2) **4. Rd4 b2 5. Dd2 Ra1! 6. De3 Ra2** remiză. Dacă regele alb se află în interiorul „limitei apropierii", de

exemplu la a6, atunci albul cîştigă: **1. Rb5 a2** (1...b2 2. Df6 Ra2 3. Df2 Ra1 4. Dd4 Ra2 5. Dd2 Ra1 6. Dc3 Ra2 7. Ra4) **2. Rb4 b2 3. Df6 Rb1 4. Rb3.**

Exemplul 951 demonstrează importanţa ocupării cu dama a unuia din cîmpurile dintre pioni: **1. De1! d2 2. De2** şi cîştigă, sau **1...e2 2. Rb7!** şi cîştigă.

951



Albul la mutare cîştigă

Poziţia regelui părţii mai slabe în spatele pionilor duce aproape totdeauna la pierdere, deoarece dama are timp, cu ajutorul unui şah (sau fără el), să-şi ocupe locul în faţa pionilor. În poziţia din diagrama 952, decide imediat **1.Dh4+ Rf3 2.De1! d2** (sau 2...e2 3.Dd2!) **3. Df1+** sau **3. Dd1+** şi cîştigă.

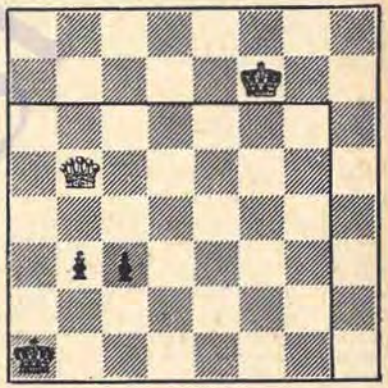
Trebuie să adăugăm că dacă unul dintre pioni se află pe coloana nebunului sau a turnului, lucrul acesta poate avea o mare importanţă. De exemplu în poziţia din diagrama 953 albul joacă **1. D:b3**, la care urmează **1...e2!** cu remiză teoretică. Dacă regele alb se află în interiorul „limitei apropierii" de exemplu la g6, atunci albul cîştigă:, **1. De5 Rb2 2. Rf5 Re2 3. De2+ Re1** (3...Rb1 4. Dd1+ Rb2 5. Dd4 Rc2 6. Re4 b2 7. Dd3+ sau 4...Ra2 5. Re4 b2 6. Da4+ Rb1 7. Rd3 etc.) **4. Re4 b2**

952

Albul la mutare cîştigă

953

N. GRIGORIEV



Remiză

(4...c2 5. Rd3 Rb2 6. Rc4 Rb1 7. Rc3 c1D+ 8. R:b3) **5.Df1+ Re2 6.Dd3+ Rb3 7. Rd4 Ra2 8. R:e3 b1D 9. Da6** mat.

Să examinăm cazurile cînd pionii legaţi sînt separaţi printr-una sau mai multe linii. În lupta împotriva damei, astfel de pioni sînt mai puţin favorabili, deoarece regele părţii mai slabe este adeseori obligat să îndeplinească două funcţiuni: să ţină sub control cîmpul

de transformare a pionilor şi să apere pionul înapoiat. Totuşi şi aci, în unele cazuri, se poate obţine remiza, lucru care nu strică să fie ştiut de oricare şahist.

În poziţia din diagrama 954, albul cîştigă fără prea mare greutate : **1. De1 Rd3** (sau 1...d3 2. Rg7 şi cîştigă) **2. Rg7 Re3 3. Rf6 d3 4. De1**+ (cel mai con-

954

Albul la mutare cîştigă

secvent, dar în poziţia aceasta, datorită apropierii regelui alb, se poate juca şi 4. Re5 d2 5. Dg3 mat) **4...Rf2** (la pierderea unui pion duce 4...d2 5.Dc3+ Rf2 6. D:d2 şi cîştigă) **5. Dd2** etc.

Ceva mai dificilă este lupta atunci cînd unul din pioni se află pe coloana nebunului, dar dacă cîmpul de transformare al acestui pion poate fi ocupat de damă, atunci jocul se desfăşoară similar cu exemplul precedent.

În exemplul 955 urmează **1. De1 ! Rb3** (rău este 1...b3 din cauza 2. Rg7) **2. Rg7 ! Re3 3. Rf6 b3 4. Re5** (insuficient este 4. Da1+ b2 5.Da3+ Rd2 6.D:b2 Rd1 7. Dd4+ Re2 8. Dc3 Rd1 9. Dd3+ Rc1 10.Re5 Rb2 remiză) **4...b2 5.De3+ Re4** (dacă 5...Rb4 atunci 6. Dd2+ Rb3 7. Dd3+ Ra2 8. D:c2 şi cîştigă) **6. Dd4**+ **Rb3 7. Dd3**+ şi albul cîştigă.

Exemplul 956 scoate în evidenţă în mod deosebit de clar greutăţile pe care

955

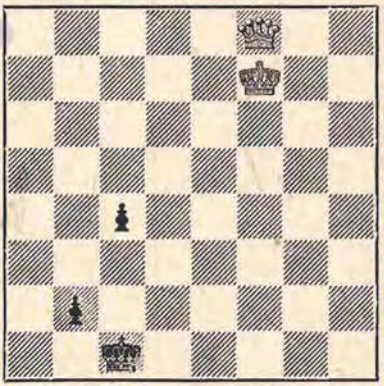
N. GRIGORIEV

Albul la mutare cîştigă

le are de întîmpinat partea mai slabă în finaluri de acest tip: **1. Dh6**+ **!** (numai la remiză duce 1. Da3 Rc2 2. Da4+ Rd2 3. Da2 c3 4. Db1 c2 etc.) **1...Re2 !** (la 1...Rb1 decide 2. Dd2)

956

N. GRIGORIEV



Albul la mutare cîştigă

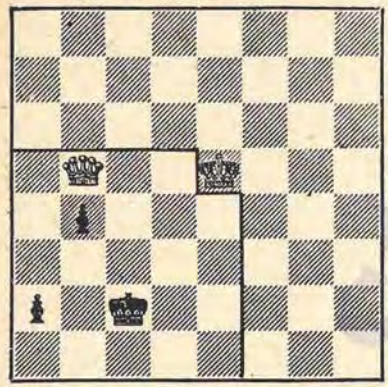
2. Dh2+ (sînt posibile şi alte şahuri) **2...Re1 !** (dacă 2...Rb3 sau 2...Rc3, cel mai simplu este 3. Dh7) **3. Df4**+ (din

cauza necesității de a apăra cîmpurile de pe ultima linie, regele negru a fost obligat să lase fără apărare pionul c4. Acum unul dintre pioni se pierde forțat) **3... Rd1 4. Dd4+** (se poate juca și 4.De4) **4...Rc1 5. D:c4+** și albul cîștigă.

În poziția din diagrama 957 negrul obține remiza: **1. De4+ Rb2!** (cu această mutare se parează posibilitatea de mat după 1...Rb1? 2. Db3+ Ra1

957

N. GRIGORIEV



Remiză

3. Dc2) **2. Dd4+ Rb1 3. Dd3+ Rb2 4. Dd2+ Rb1 5. Dd1+ Rb2.** Dacă regele se află în interiorul „limitei apropierii", de exemplu la d5, atunci albul cîștigă: **1. De4+ Rb2 2. D:b4+ Rc2 3. Dd4 Rb1 4. Dd1+ Rb2 5. Dd2+ Rb1 6. Rc4 a1D 7. Rb3.**

Exemplul 958 ilustrează primejdia principală care survine atunci cînd pionul mai avansat se află pe coloana calului: **1. Da2!** (aduce imediat pe negru într-o poziție pierdută; se poate juca și 1. Db5, sau chiar 1. Dd1 Rb4 2. Dd3, sau 1...a3 2. De1+ — compară cu pozițiile din diagramele 943—945) **1...Rc2 2. D:a4+** și cîștigă. În această poziție a figurilor negre, ocuparea de către dama albă a cîmpurilor a2, b5 sau d1, asigură întotdeauna albului cîștigul. Dacă regele negru apără punctul a2,

958

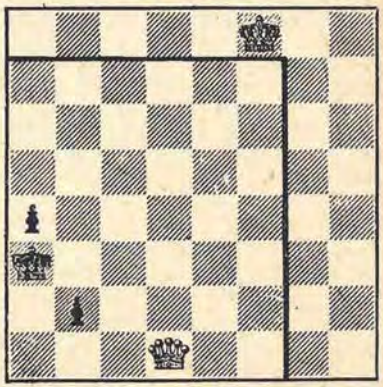
N. GRIGORIEV

Albul la mutare cîștigă

atunci problema se complică pentru alb. În poziția din diagrama 959, albul trebuie să joace: **1. Db1** (dacă 1. Re7? atunci 1...b1D! 2. D:b1 pat) **1...Rb3** (cu pionul de pe coloana

959

N. GRIGORIEV



Remiză

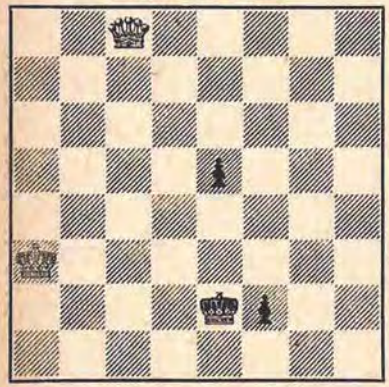
calului avansat, regele ocupă aci o poziție foarte activă) **2. Re7 a3! 3. Rd6 a2! 4. Dd3+ Rb4! 5. Dd4+ Rb3!**

6. Dd3+ remiză. Dacă regele alb se află în interiorul „limitei apropierii", de exemplu la f7, albul cîştigă: **1. Db1 Rb3 2. Re6 a3 3. Rd5 a2 4. Dd3+ Rb4 5. De4+ Ra3 6. Dc3+** etc.

În exemplul 960 albul cîştigă după o luptă foarte interesantă: **1. Dg4+ !** (numai aşa ! Soluţia lui Cehover 1. Dc4+ se parează prin 1... Rf3 ! 2. Rb3 e4

960

V. CEHOVER, 1936
(sfîrşitul unui studiu)

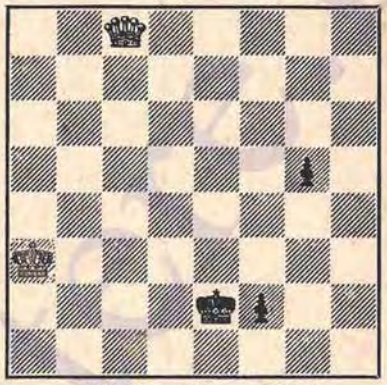


Albul la mutare cîştigă

3. Rc2 Rg2 ! remiză, de exemplu : 4. De2 Rg1 5. Dg4+ Rh2 6. Df4+ Rg2 etc.) **1...Re1** (la 1...Rf1 urmează simplu 2. Rb3. Dacă 1...Re3 atunci 2. Dd1 ! e4 3. Rb3. La varianta principală duce 1...Rd2 2. Df3 etc.) **2. De4+ ! Rd2** (nu este mai bine 2...Rd1) **3. Df3 Re1 4. De3+ Rf1 5. De4 !** (mutarea aceasta este absolut necesară. Continuarea 5. Rb3 e4 ! 6. Rc2 se parează prin mutarea 6...Rg2 !, deoarece cîmpul f3 nu este accesibil damei) **5... Rg1** (acum regele negru trebuie obligat să revină la f1) **6. Dg4+ Rh2 7. Df3 Rg1 8. Dg3+ Rf1** (scopul a fost atins) **9. Rb3 e4** (sau 9...Re2 10. Dg4+ ! repetînd manevra precedentă, ceea ce duce la un nou cîştig de tempo) **10. Re2 e3** (nici acum nu este bine 10...Re2, din cauza 11. Dg4+) **11. Rd3 e2 12. Dh3+ Re1 13. Db4 ! Rd1 14. D:f2 e1D 15. De2** mat.

Victoria albului în exemplul următor (diagrama 961), este inevitabilă: **1. Dg4+ Rd2 2. Df3 Re1 3. De3+ Rf1 4. Rb3 g4 ! 5. Dg3 ! Re2 6. Dg2 Re1 7. Re2 ! g3**

961



Albul la mutare cîştigă

(7...f1D 8. Dd2 mat) **8. D:g3** etc. Negrul obţine remiza numai în cazul cînd regele alb este departe de pioni (de exemplu, la a7), deoarece în acest caz albul nu va mai avea posibilitatea să joace la mat.

PIONI IZOLAŢI ŞI DUBLI

Lupta damei cu doi pioni izolaţi, departe avansaţi, este de asemenea plină de diferite fineţi de ambele părţi (diagrama 962) : **1. Da7+ Rg2 2. Db7+ Rg1 3. Db6+ Rg2 4. Dc6+ Rg1 5. Dc5+ Rg2 6. Dg5+ Rf1 7. Dh4 Rg2 8. Dg4+ Rf2 9. Dh3 Rg1 10. Dg3+ Rh1 11. Df2 f5 12. Df1** mat.

Analizînd cunoscutul studiu al fraţilor Platov (diagrama 962 bis), Cehover a demonstrat că după **1. Rd6 Ce8+ 2. Rd7 Cb6+ 3. Re6 Ce8 4. Cf5 Rh7 5. Rb7 Rg6 6. Ch4+ Rg5 7. Cf3+ Rf4 8. R:e8 R:f3 9. a4** negrul nu trebuie să joace **9...h4 10. a5 h3 11. a6 h2 12. a7**

962

V. şi M. PLATOV (sfîrşitul unui studiu)

Albul la mutare cîştigă

962 bis

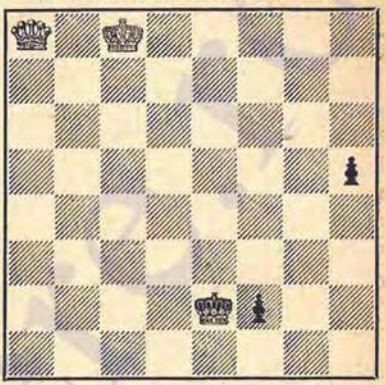
V. şi M. PLATOV

Albul la mutare

Rg2 13. a8D+ Rg1, ceea ce duce la poziţia din diagrama 962, cîştigată pentru alb, ci **9...f5 10. a5 f4 11. a6 Re2 12. a7 f3 13. a8D f2**, ceea ce duce la poziţia din diagrama 963, în care negrul poate obţine remiza: **1. De4+ Rd2 2. Df3 Re1 3. De3+ Rf1 4. Rd7 Rg2 ! 5. Dg5+ Rh2 6. Dh4+ Rg2** (negrul este salvat de pionul h5, care controlează importantul punct g4) **7. De4+ Rg1 8. De3 Rg2** etc.

963

V. CEHOVER (variantă a studiului fraţilor Platov)

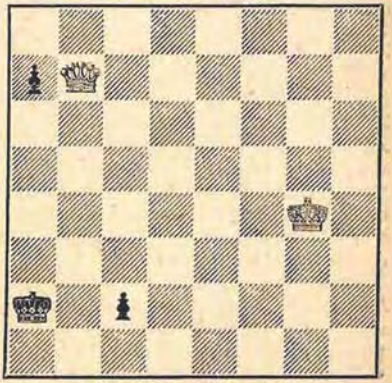


Remiză

Merită atenţie poziţia lui Walker (diagrama 964). Aci negrul se află într-o poziţie mult mai proastă decît în diagrama 963: **1. Da6+ ! Rb2 2. Db5+ Rc3** (dacă 2...Ra2, atunci 3. Dc4+ Rb2 4. Db4+ Ra2 5. Dc3 Rb1 6. Db3+

964

G. WALKER, 1841



Albul la mutare cîştigă

Rc1 7. Rf3 a5 8. Re2 a4 9. Da3+ Rb1 10. Rd2 şi cîştigă; dacă 7...Rd2, atunci 8. De3+ Rd1 9. Rf2 c1D 10. De2 mat) **3. Dc5+ Rb3** (nu este mai bine nici 3...Rd3 4. Rf3 sau 3...Rd2 4. Dd4+ Re2 5. Dc3 Rd1 6. Dd3+ Rc1 7. Rf3) **4. Rf3 a5 5. Re2 a4 6. Rd2.** Cu regele alb la h6, negrul se salvează prin **1. Da6+ Rb2 2. Db5+ Re3 3. De5+ Rd2 4. Dd4+ Re2 5. De3 Rd1 6. Dd3+ Rc1 7. Rg5 a5! 8. Rf4 Rb2 9. Dd4+ Rb1 10. Dd3 Rb2** etc.

Pentru a ilustra lupta pionilor izolaţi, foarte depărtaţi unul de altul, dăm mai jos poziţiile lui Kling şi Horwitz. În prima dintre ele (diagrama 965) albul cîştigă prin **1. Da3+ Rb1 2. Da6** (ameninţînd 3. Df1+ cu cîştigul pio-

965

J. KLING şi B. HORWITZ, 1851

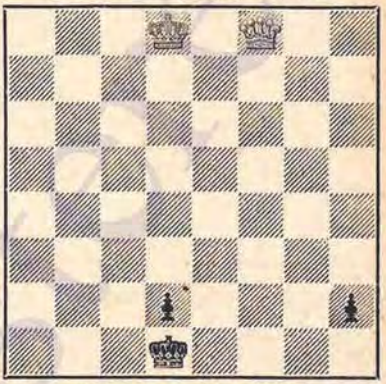
Albul la mutare cîştigă

nului de pe coloana nebunului) **2...Rc2! 3. De2+ Rb3** (sau 3...Rc3) **4. Df1!** urmată de apropierea regelui alb, manevră împotriva căreia negrul nu poate face nimic, deoarece nu se poate juca **4...Ra2** sau **4...Rc2**, din cauza **5. D:f2+**. Dacă în locul pionului f2 negrul ar fi avut un pion la g2 sau h2, atunci cîştigul s-ar fi obţinut cu mutările **2. Da7!**, respectiv **2. Da8!**; dacă pionul g2 este mutat la e2 sau d2 nu se mai poate cîştiga cu **2. Da5** sau respectiv **2. Da4.**

Într-o altă poziţie (diagrama 966) cîştigul este aproape analog: **1. Df3+ Re1 2. De6+ Rb2 3. Dh1 Re3 4. Re7** etc. O mare importanţă a avut faptul că dama stăpînea diagonala a6-f1 în exemplul 965 şi diagonala c6-h1 în exemplul 966.

966

J. KLING şi B. HORWITZ, 1851



Albul la mutare cîştigă

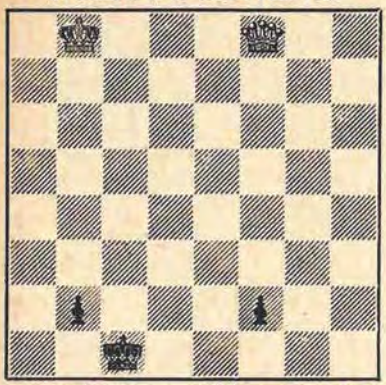
În poziţia din diagrama 967 albul nu poate cîştiga, deoarece dama lui nu are timp să ocupe diagonala a6-f1 şi să se instaleze în faţa pionului de pe coloana nebunului. La 1. Dc5+ Rd1 2. Dd4+ negrul răspunde 2...Re2 fără să se teamă de pierderea pionului b2. Cu dama albă la f7 cîştigul se obţine prin 1. Dc4+.

Cu cît este mai mare distanţa dintre pioni, cu atît apărarea lor este mai grea (diagrama 968): **1. De5+** (se poate juca şi 1. Df4+ Rd1 2. Dd4+, sau 1...Rb1 2.Df2 Ra1 3.Da7+ Rb1 4.Dg1+ etc.) **1...Rd2 2. Dg1** şi albul cîştigă.

În poziţia lui Berger (diagrama 969) albul cîştigă: **1. Dg8+ Rf2** (nu se poate juca 1...Rh1, din cauza 2. Dg3 a3 3. Df2 a2 4. Df1 mat) **2. Dh7 Rg3!** (negrul trebuie să apere pionul de pe cîmpul g3, pentru a nu fi făcut mat)

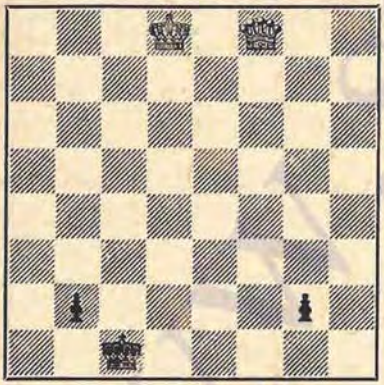
967

J. KLING și B. HORWITZ, 1851



Remiză. Cu dama albă pe cîmpul f7 — albul la mutare cîștigă

968



Albul la mutare cîștigă

3. Dd3+ Rg2 (mai rău este 3...Rg4, din cauza 4. Df1 Rg3 5. Rc5 a3 6. Rd4 a2 7. Re3 și albul cîștigă față de varianta principală un tempo important, iar dacă 3...Rf2, atunci 4. Dh3 Rg1 5. Dg3+ etc.) **4. De4+ Rg3 !** (la 4...Rh3 urmează 5. Df3+ Rh4 6. Dg2) **5. Re5 a3 6. Rd4 a2 7. Dh1 a1D 8. D:a1 Rg2 9. Db2+ Rg1 10. Re3 h1D 11. Df2+** mat. Dacă

969

J. BERGER

Albul la mutare cîștigă

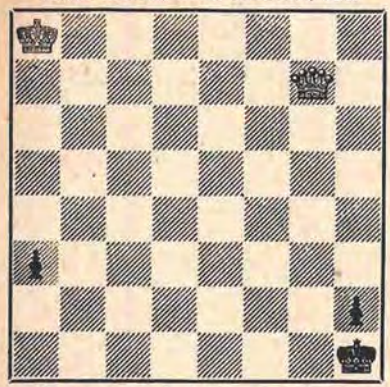
deplasăm pionul de la a4 la a3, atunci negrul obține remiza, deoarece regele alb nu reușește să ajungă la timp la e3, de exemplu: **1. Dg8+ Rf2** (și aci este rău 1. Rh1 ?, din cauza 1...Dd5+ 2. Rg1 Dd4+ 3. Rg2 Dg4+ 4. Rf2 Dh3 5. Rg1 Dg3+) **2.Dh7 Rg2 3. De4+ Rg3 !** (după mutarea indicată de Berger 3...Rf2, albul cîștigă prin 4. Dh1 ! Rg3 5. Rc5 a2 6. Rd4 a1D 7. D:a1 Rg2 8. Da2+ Rg1 9. Re3) **4. Re5 a2 5. Dh1 a1D ! 6. D:a1 Rg2.**

Foarte curioasă este poziția din diagrama 970. Albul nu reușește să cîștige, deoarece după **1. Df6 Rg2 ! 2. Dg5+** urmează **2...Rh3 ! 3. De3+ Rg2 4. De4+ Rg3 ! 5. Rb7 a2** etc. Dacă examinăm însă cu atenție această poziție, nu e greu de observat că negrul obține remiza numai datorită poziției nefavorabile a damei albe la g7. Dacă dama este așezată pe alt cîmp, cîștigul este inevitabil: de exemplu, dacă dama stă la g8, urmează: **1. Dd5+ Rg1 2. Dd4+ Rg2 3. Dg4+ ! Rf2 4. Dh3 Rg1 5. Dg3+ Rh1 6. Df2** și cîștigă.

În încheierea acestui capitol vom examina lupta damei împotriva unor pioni dublați, despărțiți de o linie (diagrama 971) : **1. Dg5 !** (greșit este 1. Da3+,

970

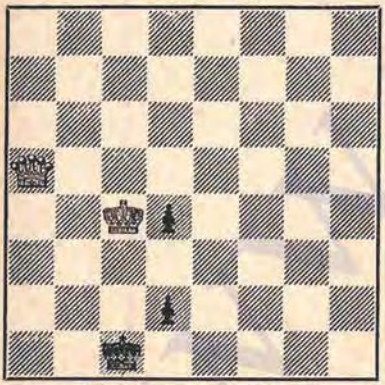
Poziție indicată de A. BATUEV, 1949



Remiză. Dacă dama albă stă pe oricare alt cîmp, atunci albul la mutare cîștigă

971

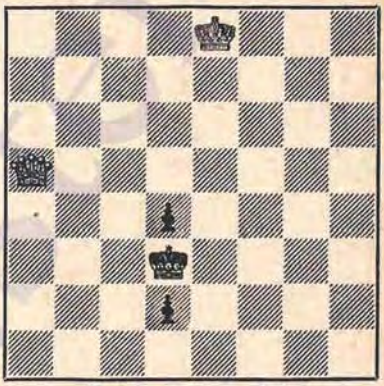
E. BEKEY, 1906



Albul la mutare cîștigă

deoarece pionul d4 apără cîmpul c3 și de aceea regele negru nu poate fi obligat să blocheze pionul d2) **1...Re2 2. Df5+ ! Re1** (nimic nu schimbă 2...Rb2, din cauza 3. Df2 Rc1 4. R:d4 etc.) **3. Df4 ! Re2 4. Df2 Re1** (sau 4...d3 5. Rd4 ! Rc1 6. R:d3 !, trecînd în varianta principală ; nu însă 6. Rc3 din cauza 6...d1C+) **5. R:d4 ! d1D+ 6. Rc3** și albul cîștigă. Negrul ar fi obținut remiza dacă în poziția din diagrama 971 dama nu s-ar fi aflat la a5 ci la b4, deoarece în acest caz manevra cîștigătoare cu dama este imposibilă. Trebuie observat faptul că dama n-a putut să folosească pentru atac coloana „c" din cauza poziției aparent active dar în realitate nefavorabile a regelui său la c4. Dacă deplasăm regele alb la marginea tablei, iar regele negru la d3, atunci survine poziția din diagrama 972, în care cîștigul

972



Albul la mutare cîștigă

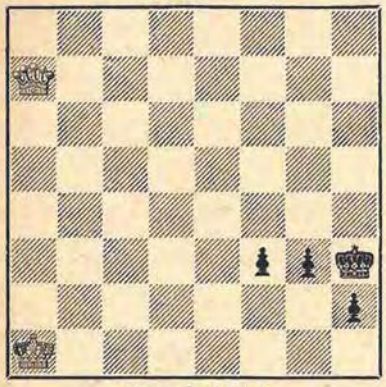
se obține fără greutate : **1. Db5+ Re3** (sau 1...Re3 2. Df1 și dacă 1...Rc2 atunci 2. Dc4+ și 3. D:d4) **2. Db1 !** etc.

DAMA ÎMPOTRIVA MAI MULTOR PIONI

Trei pioni departe avansați, dintre care măcar unul a atins penultima linie, se pot arăta mai tari decît dama (diagrama 973) : **1. Dd7+ Rg2 2. Dd2+ f2 3. Dd5+ Rg1** și cîștigă, sau **1. Dh7+ Rg2 2. De2+ f2 3. De4+ Rg1** și cîștigă.

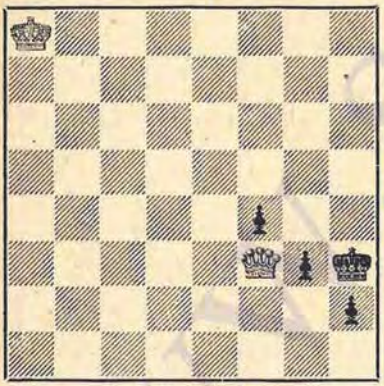
În exemplul următor (diagrama 974), cu toată existența unui pion pe penultima linie, negrul pierde, deoarece dama

973
J. BERGER



Negrul cîştigă

974



Albul cîştigă

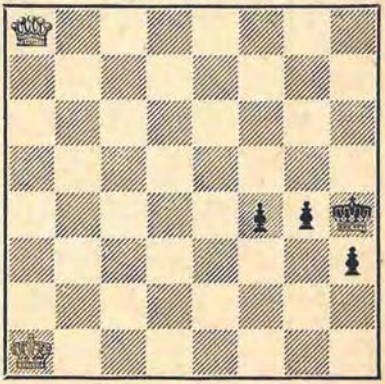
a ocupat un cîmp important între pioni : **1...h1D 2. D:h1+ Rg4 3. De4 Rg5 4. Df3.**

Trei pioni legaţi pe linia a şasea (socotind dinspre lagărul propriu) pierd împotriva damei, dacă regele părţii mai slabe se află în spatele pionilor (diagrama 975) : **1. Dd4+ Rf5 2. Dd7+** (se poate juca şi 2. De3 f2 ! 3. Df3+ Re6 4. Rb2 h2 5. Rc3 etc.) **2...Rf4 3. D:h3 f2 4. Rb2 Rf3 5. Re2 Re2 6. Dg2** şi cîştigă, sau **1...Rg5 2. De5+ Rg4 3. De4+ Rg5 4. D:f3 g2 5. Dg3+** şi cîştigă, sau **1... Rh5 2. De5+ Rh4** (sau 2...Rg4 3. De4+) **3. Df4+** şi cîştigă. Merită atenţie poziţia lui Berger (diagrama 976), în care pionii negri sînt şi mai puţin înaintaţi decît în exemplele precedente : **1. Rb2 h2 2. Dg2**

975
J. BERGER

Albul la mutare cîştigă

976
J. BERGER, 1914



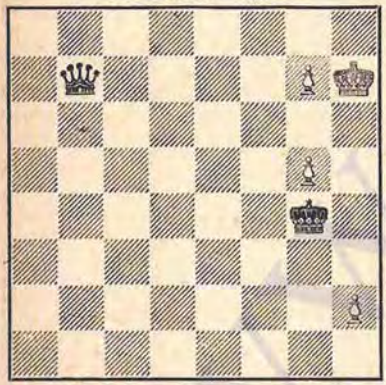
Albul la mutare cîştigă

g3 3. Df3 și câștigă (vezi poziția din diagrama 974), sau **1...g3 2. Df3 Rg5 3. Re2 g2 4. Df2 Rg4** (nu merge 4...f3? din cauza 5. Dg3+) **5. Rd2 f3 6. Re3** și câștigă, sau **1...f3 2. Db8 Rg5** (nu merge 2...f2 din cauza 3. Df4) **3. Dg3 Rf5 4. Re2** și câștigă sau, în sfîrșit, **1...Rg3 2. Dh1!** (altfel 2...f3!) **2...Rf2** (după 2...f3 3. Rc2 f2 4. Rd2 negrul pierde repede) **3. Re2 g3 4. D:h3 f3** (dacă 4...g2, atunci 5. Dh4+ Rf3 6. Dg5, sau 5...Re2 6. Dg4+ f3 7. Dg3) **5. Rd2 g2 6. Dh4+! Rg1 7. Re3** și câștigă.

Se înțelege, dama poate să nu câștige împotriva a trei pioni departe înaintați, chiar în cazul cînd este ajutată și de rege (diagrama 977): **1. Rh8!** (greșit este 1. h4 din cauza 1...Df7, de exemplu: 2. Rh8 Dh5+ 3. Rg8 D:h4 4. Rf8 Df2+ 5. Re8 Da2+ 6. Rf8 Da8+ 7. Rf7 Dd5+

977

L. KUBBEL, 1922



Albul la mutare face remiză

8. Rf8 Df5+ și câștigă, sau 4. g6 Dg5 și câștigă; dacă 2. g6 atunci 2...De7 3. Rg8 Dd8+ 4. Rf7 Dd5+ 5. Rf8 Df5+ 6. Rg8 D:g6 și câștigă) **1...Db2 2.h4!** (împiedicînd șahul pe coloana „h") **2... R:h4 3. Rh7 De2+** (dama neagră, executînd o mișcare „în scară", se apropie de regele alb) **4. Rh8 De3 5. Rh7 De7 6. Rh8 De5 7. Rh7 De7 8. Rh8 R:g5** (după aceasta se pare că regele alb va fi făcut mat în cîteva mutări, dar...) **9. g8D+ Rh6 10. De6+ D:e6** — pat.

În unele cazuri, dama câștigă împotriva a patru pioni înaintați (diagrama 978). Planul albului constă în lichidarea pionilor de pe flancul damei, ceea ce va da posibilitate regelui alb să intre în joc. Pionii c4 și b4 pot fi luați în

978

J. KLING și B. HORWITZ, 1851

Albul la mutare câștigă

momentul cînd regele negru blochează pionul g2. Cum poate fi obținut lucrul acesta? **1. De5+! Rh2** (referitor la 1...Rh1, vezi varianta A) **2. De5+ Rh3** (după 2...Rg1 3. Dd4+ Rh1 4. Dh4+ Rg1 5. D:c4, sau 2...Rh1 3. Dh8+ Rg1 4. Dd4+ Rf1 5. D:c4+ problema pentru alb este mai ușoară) **3. De1!** (o mutare bună, indicată de Berger) **3...Rg4** (dacă 3...Rh2, atunci 4. Dh4+ și 5. D:c4) **4. Df2!** (în această mutare constă toată finețea!) **4...c3+** (la o intervertire de mutări duce 4...Rh3 5. Ra1 etc.) **5. Ra1 Rh3 6. De3+! Rh2!** (retragerea regelui la g4 sau h4 permite albului să câștige pionul c3 sau g2, de exemplu: 7. Dd4+ Rh5 8. Dd5+!, sau 7...Rh3 8. D:c3+) **7. De5+! Rh1** (sau 7...Rh3 8. D:c3+) **8. Dh8+ Rg1 9. D:c3.** Restul este relativ simplu:

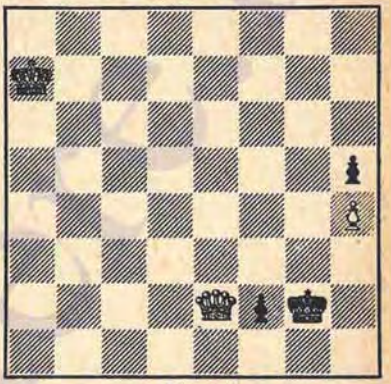
9...Pf2 (dacă 9...Rf1?, atunci 10. Df3+ şi 11. D:b3) **10. Dd2+ Rf3** (sau 10...Rf1 11. Df4+ Re2 12. Dg3 etc.) **11. De1 Rg4 12. Df2 Rh3 13. Rb2 Rh2 14. Dh4+ Rg1 15. Dg3 Rf1 16. Df3+ Rg1 17. D:b3** urmat de R:a2 şi albul cîştigă.

Varianta A: **1...Rh1 2. Dh5+ Rg1 3. Dh3** (împiedicînd mutarea 3... c3+) **3...Rf2** (după 3...Rf1 urmează 4. Df3+ Rg1 5. Df6 Rh2 6. Dh4+ Rg1 7. D:c4) **4. Dh4+ Rf3** (foarte rău este 4...Re3 5. Dg3+) **5. De1!** (propusă de Berger în loc de 5. Dd4 din soluţia autorilor) **5...Rg4 6.Df2!** şi apoi ca în varianta principală.

DAMĂ ŞI PION CONTRA PIONI

În acest final partea mai tare, de obicei, obţine cîştigul. Citeodată este favorabil chiar să se sacrifice dama pentru pionul liber advers, cu scopul de a trece într-un final cîştigat de pioni sau de dame. De exemplu, în poziţia din diagrama 979 albul cîştigă prin 1. D:d5! c1D 2. Dg5+ Rc2 3. D:c1+ R:c1 4. d5. Bine este şi 1. Df2+ Rd1 2. Df1+ Rd2 3. Rb5 c1D 4. D:c1+ R:c1 5. Rc5 şi cîştigă. Greşit este însă 1. D:c2+?? R:c2 2. Rb5 din cauza 2...Rd3 3. Rc5 Re4 şi cîştigă negrul. Merită atenţie încă o poziţie (diagrama 979 bis): **1... Rg1 2. D:h5** (sau 2. De3 Rg2; se poate juca şi 2...Rh1) **2...f1D** remiză.

979 bis

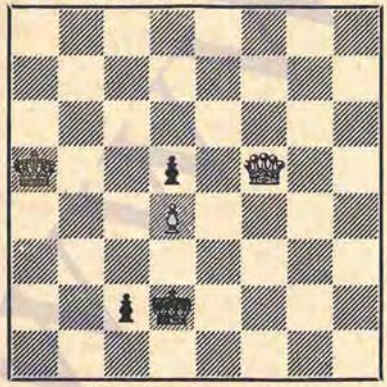


Remiză

În poziţia lui Kuznețov (diagrama 980), contrariu afirmaţiei autorului, nu este remiză, ci cîştigă negrul: **1.h6 Db2+**

979

R. FINE. „Basic Chess Endings", 1941



Albul la mutare cîştigă

980

A. KUZNETOV, 1949

Negrul cîştigă, contrar soluţiei autorului

2. g7+ Re8 3. Rg8 Db3+ 4. Rh8 De3 5. Rg8 De4+ 6. Rh8 Dd4 7. Rg8 Dd5+ 8. Rh8 De5 9. Rg8 De6+ 10. Rh8 Df6 ! 11. Rg8 Rd7 ! (împiedicînd 12. h8D, la care ar fi urmat 12...Dg6 ! şi matul la mutarea următoare este inevitabil, deoarece atît 13. h7 cît şi 13. Dh7 blochează regelui alb punctul h7) **12. h8C** (o transformare ingenioasă, dar nici ea nu ajută ; dacă 12. Rh8, atunci 12...e5 etc.) **12...D:h6 13. Rf8** (nu este mai bine nici 13. Rf7 Df6+ ! 14. Rg8 Df5 15. Cf7 Dd5 ! 16. Rf8 Da8+ şi cîştigă, sau 13. Cf7 Df4 ! 14. Ch8 Df5 ! etc.) **13... Df4+ !** (aci autorul examinează numai 13...e5 ? 14. Cf7 ! cu remiză clară) **14. Rg8** (altfel 14...Db8+ şi cîştigă) **14... Df5 !** etc.

www.stere.ro

Capitolul XIII

TURN CONTRA PIONI SAU CONTRA UNEI FIGURI UȘOARE CU PIONI PE TABLĂ

Multe exemple din acest capitol fac parte dintre cele mai grele probleme ale teoriei finalurilor. În același timp, pozițiile de acest tip survin foarte des în practică, alături de finalurile de pioni și de turnuri.

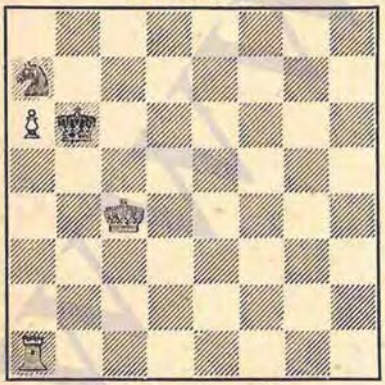
TURN ȘI PION CONTRA CAL

În poziția din diagrama 981 albul obține cîștigul aducîndu-și regele la b8: **1. Ta4 Cc6** (dacă 1...Rc6, atunci 2. Tb4!) **2. Rd5 Ca7 3. Rd6 Cb5+** (dacă 3...Cc6, atunci nu se poate imediat 4. Rd7 din cauza 4...Cb8+ și cîștigă pionul; este necesar să se joace 4. Ta1 Ca7 5. Rd7 etc.) **4. Rd7 Ra7!** (după 4...Ca7 5. Rd8 Cb5 6. Rc8 Ca7+ 7. Rb8 Cc6+ 8. Ra8 sau 6...Ra7 7. Ta5 Cd6+ 8. Rc7 Cc4 9. Ta4 Cb6 10. Td4! Ca8+ 11. Rc6 Cb6 12. Rb5! Cc8 13. Td8 Cb6! 14. Th8 Cd5! 15. Th7+ Rb8 16. Td7 Cc7+ 17. Rb6 albul cîștigă. Insuficient este, de asemenea, 4...Ca7 5. Rd8 Cc6+ 6. Rc8 Ra7 7. Rc7 Cb8, din cauza 8. Ta5! C:a6+? 9. Rc6 și cîștigă, sau 8...Ra8 9. Tb5! C:a6+ 10. Rb6 Cb8 11. Ta5+ și cîștigă) **5. Re6 Ce3 6. Te4 Cb1** (altfel urmează 7. Rb5 și cîștigă) **7. Te1 Cd2** (dacă 7... Ca3, atunci 8. Rc5 și cîștigă) **8. Rb5 Ce4 9. Tc7+ Rb8 10. Rb6.**

Atunci cînd pionul nu se află la marginea tablei, partea mai slabă poate obține remiza (diagrama 982): **1. Td4 Cf6 2. Rg5 Cd7 3. Rg6 Ce5+ 4. Rg7**

981

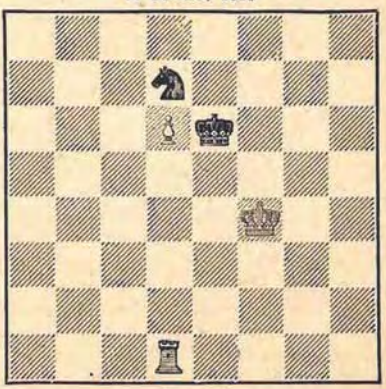
V. COZIO, 1835



Albul la mutare cîștigă

982

V. COZIO, 1835



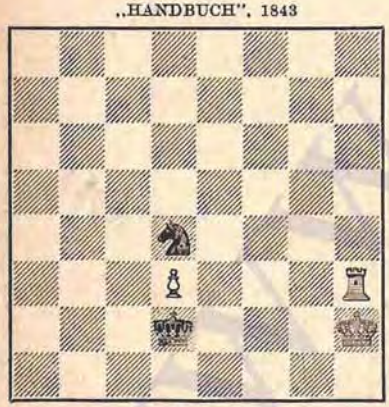
Remiză

(regele trebuie să pătrundă la e8) **4...Cd7** (greşit este 4...Rd7 din cauza 5. Rf6 Cc6 6. Td1 Cb4 7. Re5 sau 6... Cd8 7. Re5 Cf7+ 8.Rd5 !) **5. Td1** (la 5. Rg8 negrul răspunde 5...Cf6+ 6. Rf8 Rd7 ! 7. Rf7 Ce8 ! şi pionul d6 se pierde) **5... Ce5 !** (după această mutare albul nu-şi mai poate întări poziţia, de exemplu : 6. Rf8 Rd7 7. Rf7 Ce4 ! şi 8...C:d6, sau 6. Rg8 Rd7 7. Td4 Cb7) **6. Td4 Cd7 7. Td2 Ce5 8. Td4 Cd7 9. Rg8 Cf6+ 10. Rf8 Rd7 11. Tf4** (sau 11. Rf7 Ce8) **11... Cd5** şi **12...R:d6**, sau **1. Td4 Cf6 2. Re3 Rd7 3. Rd3 Re6** (desigur, nu 3...Ce8 4. Rc4 C:d6 ? din cauza 5. Rc5 şi cîştigă) **4. Rc4 Cd7 5. Rb4 Cb6 6. Ra5 Cd7 7. Ra6 Ce5+ 8. Ra7 Cd7 9. Td1** (sau 9. Ra8 Cb6+ 10. Rb8 Rd7 11. Rb7 Cc8) **9... Ce5 ! 10. Rb8 Rd7 ! 11. Td4** (dacă 11. Rb7, atunci 11...Cc4) **11...Cf7** şi **12...C:d6.**

În exemplul 983 albul nu poate să întreprindă nimic : **1. Rg2 Re2 2. Tg3 Cf5 3. Th3** (sau 3. Tg5 Ce3+ şi 4...R:d3) **3...Cd4** remiză.

983

„HANDBUCH", 1843

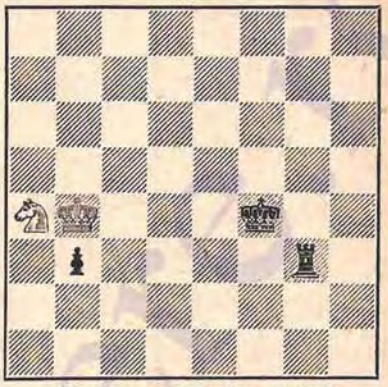


Remiză

Interesant este finalul partidei Em. Lasker-Ed. Lasker (diagrama 984) : **1. Cb2 Re4 2. Ca4 Rd4 3. Cb2** (albul manevrează liniştit cu calul, folosindu-se de faptul că regele negru nu poate trece

984

EM. LASKER-ED. LASKER, New-York, 1924



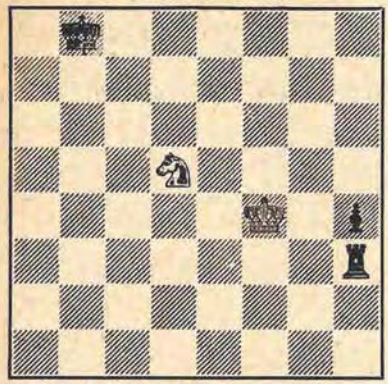
Albul la mutare face remiză

peste linia a treia din cauza pierderii pionului) **3...Tf3 4. Ca4 Te3 5. Cb2 Re4** (ultima încercare ; negrul vrea să-şi aducă regele prin f3 pe linia a doua) **6. Ca4 Rf3 7. Ra3** (pentru a răspunde la 7...Re2 cu 8. Rb2 urmat de 9. Cc5, cîştigînd pionul) **7...Re4** (nu există nimic mai bun) **8. Rb4 Rd4 9. Cb2 Th3 10. Ca4 Rd3 11. R:b3 Rd4+** şi partida s-a dat remiză.

Studiul lui Kasparian (diagrama 985) are un final foarte curios : **1. Ce3 Th2** (dacă 1...Rc7, atunci 2. Cf5 Th2 3. Rg4 h3 4. Rg3 Th1 5. Ch4 Rd6 6. Cf3 şi 7. Ch2, sau 2...Th1 3. Rg4 h3 4. Cg3 Th2 5. Ch5 şi 6. Cf4) **2. Rg4 h3 3. Rg3** (dacă 3. Cf5, atunci 3...Tf2) **3...Tb2 4. Cg4** (slab este 4. Cf1 Tb1 5. Ch2 Tb3+ etc. sau 5. Cd1 h2) **4...Tb3+ 5. Rh2 Re7 6. Cf2 ! Tb2 7. Rg1 ! h2+ 8. Rh1 ! Rd6** (8...T:f2 — pat) **9. Cg4 Rd5 10. C:h2 Re4 11. Cf1** — remiză.

Toate exemplele pe care le-am analizat, cu excepţia poziţiei din diagrama 981, ne arată că partea mai slabă poate spera să obţină remiza numai în cazul cînd pionul nu este susţinut de regele său. Altfel turnul şi pionul trebuie să cîştige împotriva calului fără prea mare

985
G. KASPARIAN, 1947



Albul la mutare face remiză

greutate. De exemplu, în poziția din diagrama 986, albul cîștigă după **1. Ta6+ Rg7** (sau 1...Re7 2. f6+ și 3. Rf5) **2. Tg6+ Rf8** (dacă 2...Rh7, atunci 3. Re4 Ch8 4. Tg1 Cf7 5. Rd5) **3. f6 Cd6 4.**

986

Albul cîștigă

Rg5 Cf7+ 5. Rf5 Cd8 6. Tg7 Cf7 7. Tg1 Cd6+ 8. Rg6 Cf7 9. Ta1 Ce5+ 10. Rf5 Cd7 11. Ta8+ Rf7 12. Ta7.

TURN CONTRA CAL ȘI PIONI

În poziția lui Salvioli (diagrama 987) albul cîștigă, deoarece figurile negre stau foarte nefavorabil : **1. Re3 h2** (dacă

987
C. SALVIOLI

Albul la mutare cîștigă

1...Ra2, atunci 2. Th4 Ra3 3. T:h3 Ra2 4. Th8 Rb1 5. Th2 și cîștigă) **2. Th4 Ce2 3. T:h2 Ce3 4. Rd3 Cd5** (dacă 4...Cg4, atunci 5. Te2 ! sau 4...Cf5 5. Th5 ! prinzînd calul) **5. Th4 ! Rb2 6. Td4 !** și calul este prins.

În poziția lui Berger, din contra albul pierde (diagrama 988) : **1...c2 2. Tb1 Rd2 3.Ra2 Ce3+**, și dacă **4.Ra3**, atunci nu **4...c:b1D** (T) din cauză că albul este pat, ci **4...C:b1+**.

Cal și doi pioni cîștigă uneori contra turnului (diagrama 989) : **1...Rb5 2. Rf3 Cb3 !** (o mutare foarte tare, după care este asigurată înaintarea pionului) **3. Th1** (dacă 3. Ta3, atunci 3...Rb4. După 3. Ta2 Rb4 nu merge 4. Re2 din cauza 4...Cc1+ iar dacă 4. Re4, atunci 4...b5 și situația albului este fără speranță, de exemplu : 5. Rd3 ? Cc1+ sau 5. Rd5 a3 6. Rc6 Cd4+ 7. Rd5 Rb3 8. Ta1 Rb2 9. Th1 Cc2 și cîștigă) **3...a3 4. Th2** (altfel 4...a2) **4...Rb4 5. Re3 b5 6. Te2** (nu merge 6. Rd3 din cauza 6...a2 !)

988
J. BERGER, 1921

Negrul la mutare ciştigă

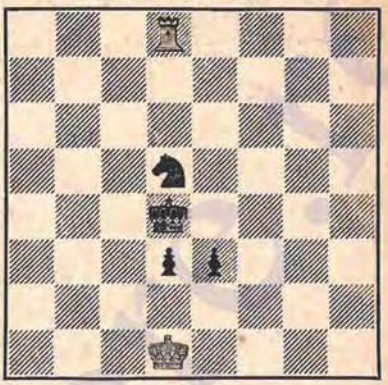
989
J. BERGER, 1921

Negrul la mutare ciştigă

6...Ce5 7. Rd2 (sau 7. Rd4 Ca4 8. Rd3 Rb3 9. Tc1 a2 10. Rd2 b4 şi ciştigă) **7...Ca4 8. Re1 Rb3 9. Th2** (la 9. Rb1 urmează 9...a2+ !) **9...Ce3** şi **10...a2.**

În poziţia din diagrama 990, după **1. Re1**, nu se obţine decît remiză, de exemplu : **1...Re4 2. Te8+ Rb3 3. Td8 ! d2+** (sau 3...Cf4 4. T:d3+ ! C:d3+ 5. Re2 remiză) **4. Re2 Ce3+ 5. R:e3**

990
H. v. d. LASA, 1843 („Handbuch")



Remiză

remiză, sau **4...Re4 5.Te8+ Rd4 6.Td8 Re5 7. Te8+ Rd6 8. Te2 Cf4+ 9. Rd1** şi **10. T:d2.**

Merită atenţie studiul lui Mattison (diagrama 991) : **1. Tb3 ! f4 2. Tf3 g2** (s-ar părea că albul trebuie să cedeze) **3. T:f4 !** (se arată că la dispoziţia albului există o combinaţie ingenioasă : 3...g1D 4. Th4+ Rg7 5. Tg4+ D:g4 — pat)

991
H. MATTISON

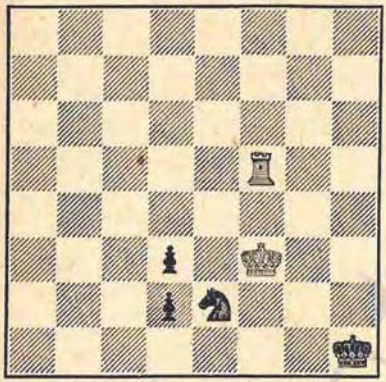
Albul la mutare face remiză

3...Ce5 4. Tf5 ! g1D (nu merge 4...Cf3 din cauza 5. Rf7) **5. Th5+ Rg7 6. Tg5+ ! D:g5** — al doilea pat !

Nu mai puțin interesant este studiul lui Petrov (diagrama 992): **1. Rf2 Cg3 ! 2. Tf4 Cf1** (dacă 2...Cf5, atunci 3. Tf3) **3. Tg4 ! d1D** (sau 3...d1C+

992

D. PETROV, 1945

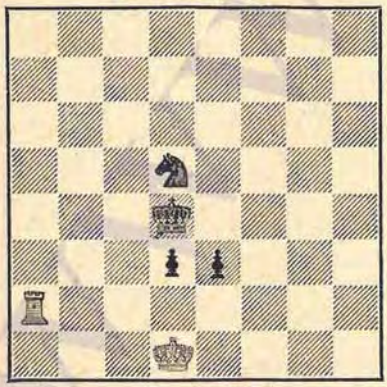


Albul la mutare face remiză

4. Re1 Cde3 5. Tg1+ R:g1 — pat) **4. Tg1+ Rh2 5. Th1+ ! R:h1** — pat.

993

J. BERGER, 1921



Negrul cîștigă

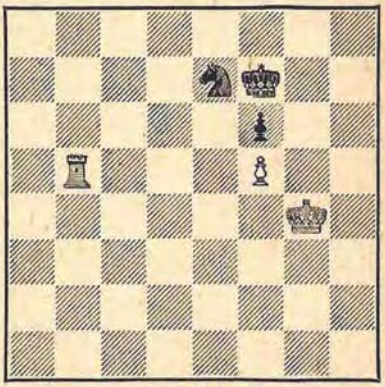
În încheiere vom examina încă un exemplu interesant (diagrama 993). Aci turnul alb este așezat cu mult mai rău decît în poziția din diagrama 990, și de aceea negrul cîștigă: **1. Ta4+ Re5 2. Ta5+ Re4 3. Ta4+ Rb3 4. Td4 Ce3+ 5. Re1 Rc2** sau **1. Rc1 Ce3 2. Tb2 Re4 3. Th2 Ce4** (cu amenințarea 4...Cf2) **4. Th4** (dacă 4. Ta2, atunci 4...d2+ 5. Rc2 e2) **4...d2+ 5. Re2 Rd5 6. Th5+ Re6 7. Th6+ Rf5 8. Th1** (sau 8. Th2 Cf2) **8...e2** urmat de **9...e1D.**

Pe baza tuturor acestor exemple, se poate spune că un cal și doi pioni sînt cu mult mai tari decît turnul, dacă pionii au depășit jumătatea tablei.

TURN CONTRA CAL, NUMĂRUL PIONILOR FIIND EGAL

În poziția din diagrama 994 albul cîștigă trecînd într-un final de pioni: **1. Tb7 ! Rf8 2. T:e7 ! R:e7 3. Rh5 Rd6 4. Rh6 ! Rd5 5. Rg7 Re5 6. Rg6 Rd6**

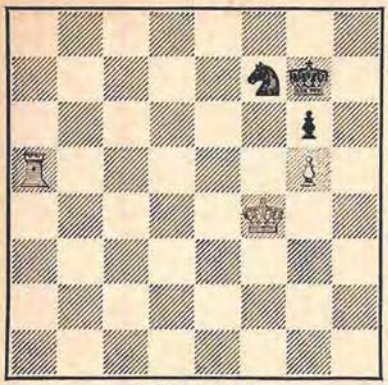
994



Albul cîștigă

7. R:f6. Rezultatul nu se schimbă dacă pionii sînt pe coloana calului (diagrama 995): **1. Re4 !** (pregătind mutarea Ta5-a7) **1...Rf8** (dacă 1...Cd6+, atunci 2.

995



Albul cîştigă

Rd5 Cf7 3. Re6 şi cîştigă) **2. Ta8+ Rg7 3. Ta7 Rf8 4. T:f7+ R:f7 5. Rd5 ! Re7 6. Re5** şi albul cîştigă.

Cînd pionii sînt pe coloana turnului trebuie depuse mult mai multe eforturi (diagrama 996) : **1. Tb6 Cd8 2. Td6 Cb7 3. Tb6 Cd8 4. Re5 ! Cb7+ 5.Rc6 C:a5+ 6. Rc7 Cc4 7. Tb7+** (regele negru este adus în colţ) **7...Ra8 8. Tb4 Ce3** (dacă 8...Ce5, atunci 9. Te4 Cf7 10. Te7 Cg5

996

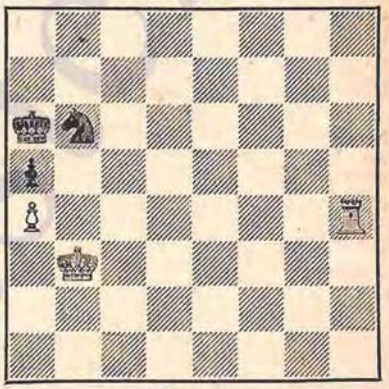
I. AVERBACH, 1948

Albul cîştigă

11. Rb6 şi cîştigă, sau 8...Cd2 9.Rb6 ! şi cîştigă, sau 8...Ca3 9. Rb6 ! Rb8 10. R:a6+ Rc7 11. Tb3 ! Cc4 12.Tc3 ! şi cîştigă) **9. Te4 Cd5+** (altfel 10. Rb6) **10. Rc6 Cc3** (sau 10...Cf6 11. Tc6 Cg4 12. Rb6) **11. Te3 Cb5** (sau 11...Ca4 12. Ta3 Cb2 13. T:a6+ Rb8 14. Tb6+ şi cîştigă ; dacă 11...Cd1, atunci 12. Td3 ! Cb2 13. Td4 şi cîştigă, sau 12...Cf2 13. Tf3 şi 14. Rb6) **12. Rb6 Cd6 13. Te6 Ce4+** (sau 13...Cc8+ 14. Rc7 Ca7 15. Te8+ şi cîştigă) **14. Re5 Cd2 15. Te2 ! Cb3+ 16. Rb6** şi **17. Te8** mat.

Averbach arată că dacă poziţia din diagrama 996 este deplasată cu o linie în jos, planul de cîştig arătat nu-şi mai atinge scopul. De exemplu, în poziţia

996 bis



Remiză

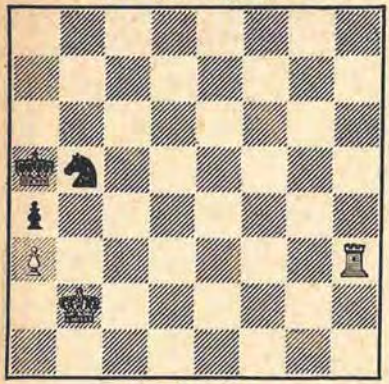
din diagrama 996 bis, după **1. Th7 Cd5 2. Re4 Cb6+ 3. Rb3 Cd5 4. Th8 Cb6 5. Tg8 Rb7 6. Tg7+ Ra6** remiza este clară.

Dacă se deplasează poziţia din diagrama 996 cu două linii în jos negrul trebuie să piardă.

De exemplu, în poziţia din diagrama 997 jocul se poate desfăşura astfel : **1. Th6 Cd4 2. Th8 Ce6** (pierde imediat pionul 2...Cb5? 3. Ta8+) **3. Re3 Rb5** (sau 3...Ca7 4. Ta8) **4. Th5+ Rb6 5. Re4 Ra6 6. Re5** şi cîştigă, sau **1...Ce7 2. Th8 Rb5 3. Re3** etc. Rezultatul nu se

997

I. AVERBACH, 1948



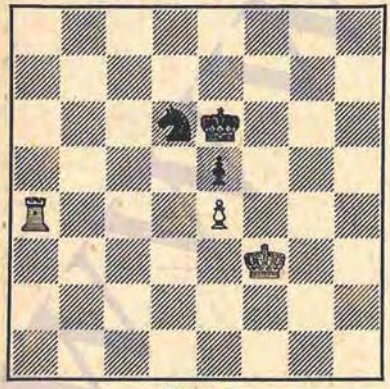
Albul cîştigă

schimbă dacă poziţia din diagrama 997 este coborîtă cu o linie mai jos.

Dacă pionii se află la marginea tablei şi sînt aşezaţi pe liniile a patra, a cincea sau a şasea (socotind dinspre propriul lagăr), partea mai slabă face remiză, dacă leagă una dintre figurile adversarului de apărarea pionului său (diagrama 998): **1. Ta6 Re7 2. T:d6 R:d6 3. Rg4**

998

I. AVERBACH, 1948



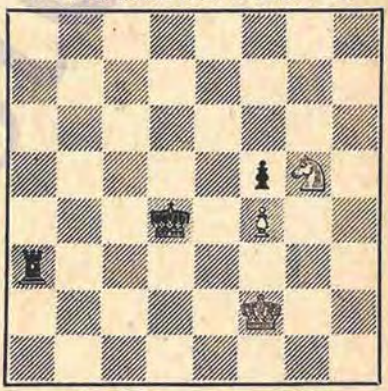
Remiză

Re7 4. Rf5 Rd7 5. R:e5 Re7 cu remiză teoretică. Nimic nu dă nici manevra regelui Rf3-g4-g5-g6-g7-f8, deoarece punctele f5, f6, f7 şi e8 îi sînt inaccesibile, iar turnul este legat de apărarea pionului. Rezultatul nu se schimbă dacă deplasăm poziţia cu o linie sau două în jos; dacă se deplasează poziţia la dreapta sau la stînga, nici atunci albul nu poate cîştiga, cu excepţia pionilor de pe coloana turnului, aşezaţi pe liniile a patra şi a treia sau a treia şi a doua, despre care s-a vorbit mai sus.

Dacă însă figurile părţii mai tari nu sînt legate de apărarea propriului pion, atunci partea mai slabă pierde (diagrama 999): **1...Rd3! 2. Rf3 Ta1 3. Rf2 Td1! 4. Rf3 Tf1+ 5. Rg3 Re3 6. Ce6** (sau 6. Ch3 Tf3+ 7. Rg2 T:h3!

999

R. FINE, „Basic Chess Endings", 1941



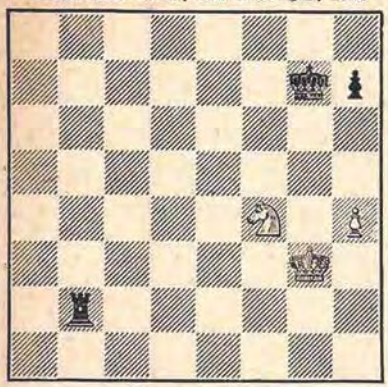
Negrul la mutare cîştigă

8. R:h3 R:f4 şi cîştigă) **6...Tf2 7. Ce7** (sau 7. Rh3 T:f4!) **7...Tf3+ 8. Rg2 Re4! 9. Ce6 Tc3! 10. Rf2 Te6.**

Cînd pionii nu sînt blocaţi, problemele pentru partea mai tare sînt relativ simple. Astfel, de exemplu, în partida Tarrasch-Reti (diagrama 1000) albul a trebuit să cedeze după **1...Rf6 2. Ch3 Tb3+ 3. Rg2** (nu merge 3. Rg4 din cauza 3...h5+, cîştigînd calul) **3...Rf5 4. Cf2**

1000

TARRASCH-RETI, Bad Kissingen, 1928



Negrul cîştigă

Rf4 5. Ch3+ Rg4 6. Cf2+ R:h4 7. Ce4 Te3 8. Cf2 Tg3+ 9. Rh2 h6 10. Ce4 Tg4 11. Cf2 Tg7 12. Ce4 Rg4 13. Cf2+ Rf3 14. Ch3 Tg2+ 15. Rh1 Ta2.

Cît de importantă este buna cunoaştere a acestui final, se vede din sfîrşitul partidei Taimanov-Bronstein. În poziţia din diagrama 1001 partida a fost întreruptă, şi după **1.Ta7+ Rg8** a fost dată

1001

TAIMANOV-BRONSTEIN, Leningrad, 1946

Albul cîştigă

remiză. La cîştig pentru alb ducea însă **1. Ta7+ Rg8** (nu merge 1...Rh6 din cauza 2. Tb7, de exemplu: 2...Cg7 3. Tb3 Ch5 4. Th3 Rg7 5. f5 ! Rf7 6. f6 ! şi cîştigă, sau 5...Cf6 6. Tg3 Cd7+ 7. Re6 Cf8+ 8. Re7 Rg8 9. f6 ! şi cîştigă; dacă 2...Cg3, atunci 3. Tb3 Ce2 4. Te3 şi 5. Rf6) **2. Tb7 Rf8** (nu schimbă lucrurile nici 2...Rh8) **3. Td7 ! Rg8** (dacă 3...Re8, atunci 4. Th7 Rf8 5. f5 !) **4. Re6 !** (vezi diagrama 1002) **4...C:f4+** (dacă 4...Rf8, atunci 5. Tf7+ Re8 6. Tf6 ! Rd8 7. Rf7 şi cîştigă, sau 5...Rg8 6. Re7 Rh8 7. Rf8 Cg3 8. Tg7 Cf5 9. T:g6 şi

1002

TAIMANOV-BRONSTEIN, Leningrad, 1946 (variantă din partidă)

Albul cîştigă

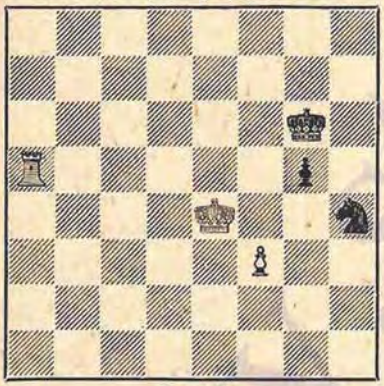
cîştigă) **5. Rf6 g5** (dacă 5...Ch5+, atunci 6. R:g6 Cf4+ 7. Rg5 ! şi cîştigă, de exemplu: 7...Ce6+ 8. Rf6 Cf8 9. Td8, sau 7...Ce6+ 8. Rf6 Cf4 9. Td4 ! Ce2 10. Tc4 ! şi calul se pierde, sau 7...Ce2 8. Td3 ! Cc1 9. Tc3 Ce2 10. Tc4 !, sau 7...Cg2 8. Te7 Rf8 9. Te2, sau 7...Ch3+ 8. Rg4 Cf2+ 9. Rf3 Ch3 10. Td5 ! În loc de 7. Rg5 este greşită recomandarea lui Taimanov 7. Rh6, deoarece 7...Ce6 8. Te7 Cf8 9. Tg7+ Rh8 10. Tg1 duce numai la remiză: 10...Cd7 ! 11. Rg6 Rg8 ! — compară cu poziţia lui Kling şi Horwitz, din diagrama 160.

La pierdere duce de asemenea 5...Rh8 6. Td4 ! g5 7. Td7 !, de exemplu : 7... Rg8 8. R:g5 şi cîştigă — vezi mai sus, sau 7...Ch3 8. Rg6 Cf4+ 9. R:g5 Ce6+ 10. Rf6 Cf4 11. Td4 ! şi cîştigă, sau 7... g4 8. Td4 ! Cg2 9. T:g4 Ce3 10. Te4 Cd5+ 11. Rf7 şi cîştigă) **6. R:g5 Ce6+ 7. Rf6 ! Cf4** (sau 7...Cf8 8. Td8 şi cîştigă) **8. Td4 ! Ch5+ 9. Rg6 Cg7 10. Td8+** şi mat la mutarea următoare.

Poziţia din diagrama 1003 a survenit prin deplasarea figurilor şi pionilor din ultimul exemplu cu o linie mai jos : **1. Ta6+** (nu-şi atinge scopul încercarea

1003

I. AVERBACH, 1948



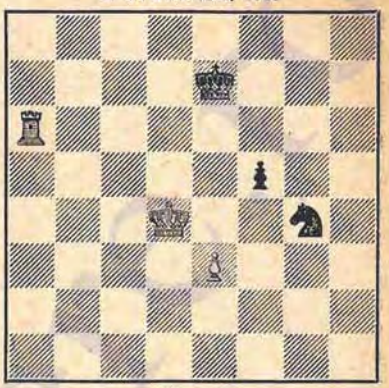
Remiză

de a duce regele alb la g4, deoarece în timpul acesta negrul reuşeşte să-şi aducă regele la e5, de exemplu : 1. Re3 Rf6 2. Rf2 Cg6 3. Rg3 Ce5) **1...Rg7** (pierde 1...Rh5 2. Tb6 Cg2 3. Tb2 Ch4 4.Th2 ! şi negrul ajunge în zugzwang ; dacă acum 4...Rg6, atunci 5. f4 Rf6 6. f5) **2. Tb6 Rf7 3. Th6** (ameninţînd 4. f4) **3...Rg7 4. Th5 Rg6 5. Th8 Rg7 6. Ta8 Rf6 7. Ta6+ Rf7.**

Să examinăm încă o poziţie (diagrama 1004) : **1. Tg6** (sau 1. Rd3 Cf6 2. Re2 Cd5 3. Rf3 Rd7 !) **1...Rf7 2. Tg5 Rf6 3. Th5 Re6 4. Th4** (ameninţînd 5. e4) **4...Cf6 5. Th6** (albul a reuşit să aducă

1004

I. AVERBACH, 1948



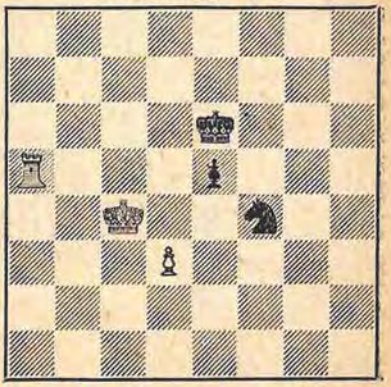
Remiză

calul într-o poziţie rea şi s-ar părea că victoria este aproape, dar negrul se salvează datorită unei mutări ingenioase cu regele) **5...Rf7 !** După aceasta negrul păstrează posibilitatea de a se apăra, deoarece **6. Re5 ?** este rău din cauza atacului dublu **6...Cg4+**.

În poziţia din diagrama 1005 negrul nu poate răspunde la **1. Ta6+** cu retra-

1005

I. AVERBACH, 1948



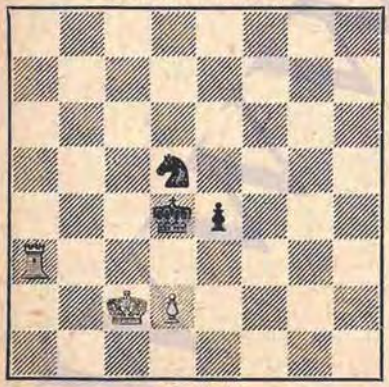
Remiză

gerea regelui pe penultima linie, deoarece în acest caz albul poate ataca calul, de exemplu : **1...Re7 2. Th6 Rf7** (sau 2...Rd7 3. Th4 ! Cg2 4. Te4 ! Rd6 5. d4 e:d4 6. R:d4 Rc6 7. Rc3 Rc5 8. Rd2 Rd5 9. Rd3 Rc5 10. Re2 prinzînd calul) **3. Td6 Re7 4. Re5 Rf7 ! 5. Rb6 Re8 6. Re7 Re7 7. Rc6 Rf7 8. Rd7 Ce2 9. Te6 Cf4 10. T:e5 C:d3** și în această poziție albul cîștigă forțat (vezi diagrama 153). Cel mai bun răspuns la **1. Ta6+** este, cum a arătat foarte bine Averbach, mutarea **1...Rf5 !**, de exemplu : **2. Tb6 Ce2 3. Tb2 Cf4 4. Tf2 Rg5 5. Rc3 Rf5 6. Rd2 Re6 7. Re3** (dacă 7. d4, atunci 7...Rd5 8.Re3 Ce6) **7...Rd5 8.Ta2 Ce6 !** și albul nu poate să-și întărească poziția. Un joc interesant survine după **1. Ta6+ Rf5 2. Td6**. În acest caz devine posibil **2...e4 !**, de exemplu : **3. d4 e3 4. Td8** (sau 4. Rc3 e2 5. Rd2 Re4 6. Td8 Cd5 remiză) **4...e2 5. Tf8+** (nu merge 5. Te8 din cauza 5...Ce6) **5...Rg4 6. Te8 Rf3 7. Re3 Cg2 ! 8. Rd2** (dacă 8. d5, atunci 8...Ce3) **8...e1D+ 9. T:e1 C:e1 10. d5 Re4 ! 11. d6 Cf3+ 12. Re3 Ce5** remiză.

În poziția din diagrama 1006 negrul obține remiza datorită faptului că pionul său este mai avansat : **1. Ta4+ Re5 2. Rb3**. S-ar părea că negrul trebuie

1006

I. AVERBACH, 1948

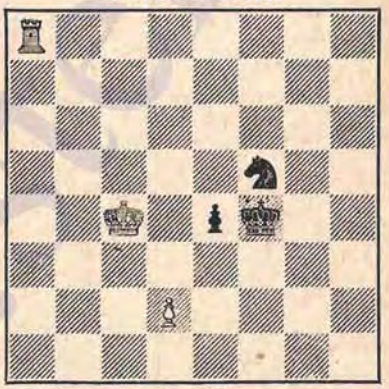


Remiză

acum să piardă din cauza înaintării regelui alb, de exemplu : **2...Cf6 3. Re4 Rf4** (sau 3...e3 4. d:e3 Re4 5. Ta6 ! și 6. Te6+) **4. Ta3 Re5 5. Ta5+ Rf4 6. Rd4 Cg4 7. Ta8 Rf3 8. Tf8+ Re2 9. R:e4 R:d2 10. Tf4 Ch6 11. Rd5 Re3 12. Re5 Rd3 13. Re6** și calul este prins. Negrul are însă la dispoziție un contrajoc serios : **2...Ce7** (calul trece pe un cîmp mai bun, la f5) **3. Re4 Cf5 4. Ta8 Rf4**, cu amenințarea de a juca e4-e3. Poziția la care s-a ajuns (vezi diagrama 1007), trebuie considerată remiză : **5. Tf8 Re5 6. Te8+ Rf4 7. Rd5 e3 !** (totuși !) **8. d4 Rf3 9. Te5** (la 9. Tf8 trebuie jucat

1007

I. AVERBACH, 1948



Remiză

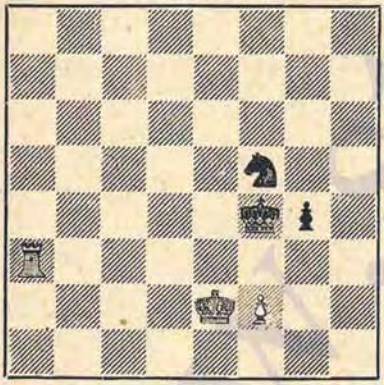
9...Rf4 10. Re6 Re4 ! 11. T:f5 R:d4 remiză. Averbach nu ia în considerație mutarea 9. Re5, la care negrul, evident, poate juca 9...Cg3, de exemplu : 10. Tf8+ Rg2 11.Rf4 e2 12.Te8 Rf2 13. d5 Ch5+ 14. Rg5 Cg7 15. T:e2+ R:e2 16. Rf6 Ce8+ 17. Re7 Cc7 sau 17...Cg7 remiză ; dacă 10. d5, atunci 10...e2 11. Rd4 Rf2 12. d6 Cf5+ 13. Rd3 C:d6 14. T:e2+ Rf3 remiză, sau 10. Ta8 e2 11. Ta1 Ce4 ! remiză, sau 10. Tf8+ Rg2 11. Ta8 e2 12. Ta1 Rf3 ! remiză) **9...Cg3 10. Re4 Ce4 11. Rd3 Cf2+ 12. Re2 Ce4 13. Rd1** (sau 13. Tf5+ Rg4 14. Tf1 e2 15. Ta1

Rf3 16. Rd3 Cf2+ 17. Rd2 Ce4+ 18. Re1 Re3 19. d5 Cc5 20. Ta3+ Rd4 21. d6 Rd5 remiză) **13...Cf2+ 14. Re1 Cd3+ 15. Rf1 Cf4 16. Te8 e2+ 17. Re1 Cd3+ 18. Rd2 e1D+ 19. T:e1 C:e1 20. d5 Re4! 21. d6 Cf3+ 22. Re3 Ce5** remiză. Averbach arată că, dacă poziția din diagrama 1006 este deplasată cu o coloană spre dreapta, rezultatul nu se schimbă. Deplasarea poziției cu două sau cu trei coloane, spre dreapta, duce deja la finaluri cîștigate pentru alb.

În poziția din diagrama 1008 urmează : **1. Ta4+ Rg5 2. Rd3 Cg7 3. Re4 Ch5 4. Ta8 Rh4 5. Th8 Rg5 6. Tg8+ Rh4 7. Rf5 g3 8. f4 Rh3 9. Rg5** și albul cîș-

1008

I. AVERBACH, 1948

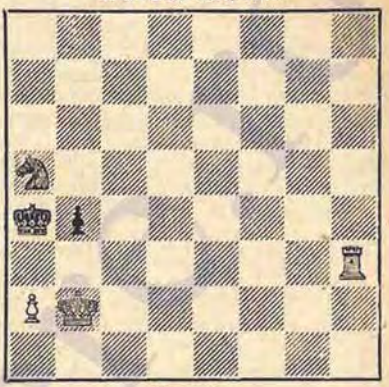


Albul la mutare cîștigă

tigă. Pe de altă parte, dacă deplasăm figurile negre și pionul alb la maximum spre stînga, iar regele alb și turnul îi punem în dreapta lor, atunci survine o poziție de remiză, deoarece albul nu reușește să realizeze manevra de învăluire cu regele (diagrama 1009) : **1. Re2 Rb5 2. Th8 Ra4 3. Tb8 Ra3 4. Ta8 Ra4 5. Rd3 Rb5 6. Rd4 b3! 7. Tb8+ Ra4 8. a:b3+ C:b3+ 9. Re3 Ca5** remiză. Remize sînt și pozițiile care survin prin deplasarea poziției din diagrama 1009 în sus sau în jos cu una sau două linii.

1009

I. AVERBACH, 1948

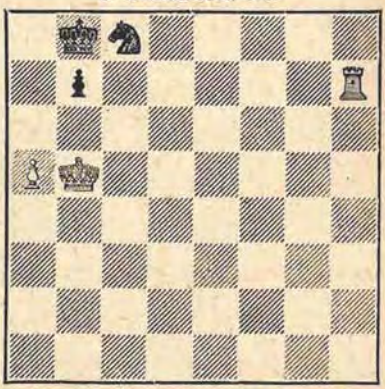


Remiză

În poziția din diagrama 1010, este greșit pentru negru **1...Ra8** din cauza **2. Th8! Rb8 3. a6! b:a6+ 4. Re6 a5 5. Rd7 Rb7 6. T:e8 Rb6 7. Rd6 Rb5 8. Rd5!** și cîș-

1010

I. AVERBACH, 1948



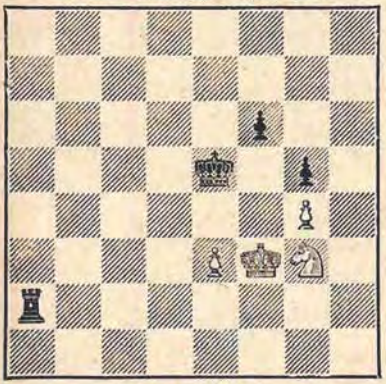
Negrul la mutare face remiză

tigă, sau **3...Re7 4. T:e8+! R:e8 5. a7** și cîștigă. La remiză duce **1...Ca7+ 2.Re5 Ce8 3. a6 b:a6 4. Re6 Ca7+ 5. Rb6 Ce8+** etc.

În încheiere vom examina cum se desfășoară lupta cu doi și trei pioni de fiecare parte. În partida Ahues-Johner (diagrama 1011) negrul a obținut cîștigul: **1...Rd5 2. Ce4 Ta6 3. Cg3 Te6** (datorită aducerii turnului pe coloana „e", regele alb nu poate ataca pionii negri) **4. Cf5 Re4 5. Re2** (dacă 5. Cg7,

1011

AHUES-JOHNER. Berlin, 1928



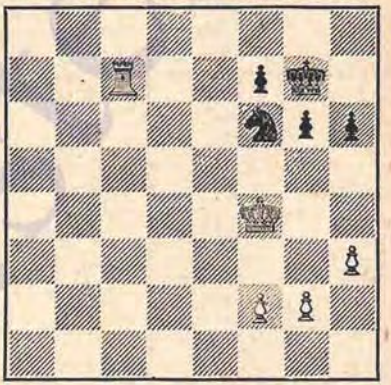
Negrul cîștigă

atunci 5...Te5 6. Ch5 Rd3 7. C:f6 T:e3+ 8. Rf2 Te7 cu final ușor cîștigat) **5...Ta6** (acum turnul nu mai are pentru ce să apere punctul e4) **6. Cg3 Ta2+ 7. Rf3 Rd3 8. Ce4** (la 8. Ch5 negrul poate răspunde 8...Te2 9. C:f6 T:e3+ 10. Rf2 Te7 și cîștigă) **8...Te2!** (și acum această mutare este foarte bună) **9. Ce5+** (sau 9. Cf2+ Rd2 10. Ce4+ Re1) **9...Rd2 10. Ce4+ Re1 11. Cg3 Tf2+ 12. Re4 Rd2** (negrul își aduce la îndeplinire cu succes planul. Acum trebuie eliminat fie pionul e3, fie pionul g4 — chiar cu prețul pierderii pionului f6) **13. Ch5** (dacă 13. Cf5, atunci decide 13...T:f5!) **13...Re2 14. Rd4** (sau 14. Cg3+ Re1 15. Ch5 Rf1 etc.) **14...Rf1 15. Rd5 Rg2 16. e4** (insuficient pentru salvare este 16. Re6, de exemplu: 16...Rf3 17. C:f6 R:e3 sau 17. R:f6 R:g4+) **16...Rh3 17. Re6 R:g4 18. C:f6+**. În această poziție, cel mai repede duce la cîștig **18...Rh4! 19. e5 g4 20. Ce4** (sau 20. Rd6 g3 21. Ce4 g2! cu cîștig) **20...Te2! 21. Rd5 T:e4! 22. R:e4 g3 23. Rf3 Rh3 24. e6 g2 25. e7 g1D 26. e8D Df1+** și negrul cîștigă dama.

În partida Szabo—Trifunovici (diagrama 1012) albul a cîștigat limitînd mobilitatea calului: **1. Re5 Ch7** (dacă 1...Ce8, cel mai bun răspuns este tot 2. Tc6) **2. Te6! Rf8 3. f4!** (înaintarea pionilor limitează definitiv mobilitatea figurilor negre) **3...Rg7 4. Td6 Cf8 5. g4 Ch7** (dacă 5...Ce6, atunci 6. T:e6 f:e6 7. R:e6 și cîștigă) **6. h4** (luînd calului și cîmpul g5) **6...Cf8** (și acum, ca și mai

1012

SZABO-TRIFUNOVICI. Stockholm, 1948



Albul cîștigă

înainte, pionul „f" nu putea fi mutat, de exemplu: 6...f6+ 7. Re6 Cf8+ 8. Re7 Ch7 9. Td8 g5 10. h:g5 f:g5 11. f5 Cf6 12. Td4 h5 13. g:h5 C:h5 14. Tg4 Rh6 15. f6 și cîștigă) **7. f5 g:f5** (la 7...f6+ albul joacă 8. Re4 Rf7 9. Ta6, urmat de 10. Ta7, sau 8...g:f5+ 9. g:f5 Rf7 10. Ta6 Cd7 11. Ta7 Re7 12. Rd5, sau 8...g5 9. h:g5 h:g5 10. Rd5 Rf7 11. Ta6 Re7 12. Ta7+ Cd7 13. Rc6, cîștigînd în toate variantele. Dacă negrul nu joacă însă 7...f6+, atunci el trebuie să „piară" în propriul lagăr, de exemplu: 7...Ch7

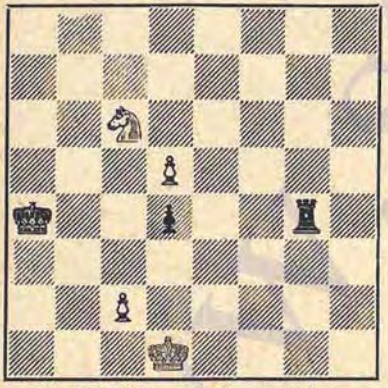
8. f6+ Rg8 9. Td8+ Cf8 10. Rd6 etc., evitînd cursa de pat : 10. g5 h:g5 11. h:g5 Rh7 12. T:f8 — pat) **8. g:f5 h5 9. Td1 Ch7 10. Tg1+ Rh8** (sau 10...Rf8 11. f6 Re8 12. Tg8+ Rd7 13. Tg7 şi cîştigă) **11.Rd6** şi negrul a cedat, deoarece nu are apărare împotriva manevrei Rd6-e7:f7.

TURN CONTRA CAL, NUMĂRUL PIONILOR FIIND INEGAL

Pentru a ilustra lupta dintre un turn cu un pion şi un cal cu doi pioni, dăm mai jos studiile fraţilor Platov. În primul (diagrama 1013) albul cîştigă : **1. d6 ! d3 !** (un sacrificiu de pion absolut necesar. Dacă 1...Tg7, atunci 2. Ce7 !.

1013

V. şi M. PLATOV, 1914



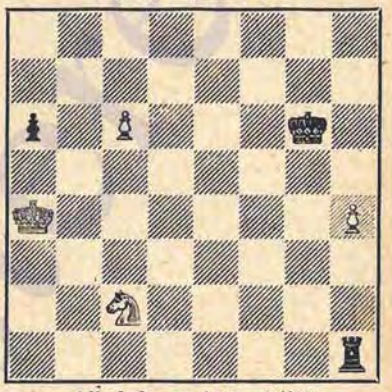
Albul la mutare cîştigă

Tg1+ 3. Rd2 Tg2+ 4. Rc1 Th2 5. d7 şi cîştigă) **2. e:d3** (dacă 2. d7, atunci întîi 2...d:c2+ urmat de 3...Tg8, iar la 2. c3 urmează 2...Tg1+ 3. Rd2 Tg2+ 4. R:d3 Tg6 remiză) **2...Tg6** (sau 2...Tg7 3. Ce5 ! Tg8 4. Cf7 ! Rb4 5. d7 Rc3 6. Re2 Tg2+ 7. Rf3 Tg8 ! 8. Re4 Tg4+ 9. Re5 Td4 10. Cd6 şi cîştigă) **3. d7 Td6 4. d8T !** (după 4. d8D ? T:d3+ 5. D:d3 negrul este pat) **4...T:e6 5. Tb8 Td6** (sau 5...Ra5 6. Rd2 Ra6 7. Re3 Ra7 8. Tb1 Tc8 9. d4 Te8+ 10. Rf4 Tf8+ 11. Re5 Te8+ 12. Rd6 şi cîştigă) **6. Rd2 Td7 7. Re3 Te7+ 8. Rd4 Td7+ 9. Re5 ! T:d3** (sau 9...Tc7+ 10. Rd6 şi 11. d4) **10. Re4.**

În studiul din diagrama 1014, albul cîştigă prin : **1. e7 ! T:h4+ 2. Cd4 ! Th8** (dacă 2...T:d4+, atunci 3. Rb3 Td3+ 4. Rc2 şi cîştigă) **3. Ce6 Rf6** (dacă 3...Ta8,

1014

V. şi M. PLATOV, 1907



Albul la mutare cîştigă

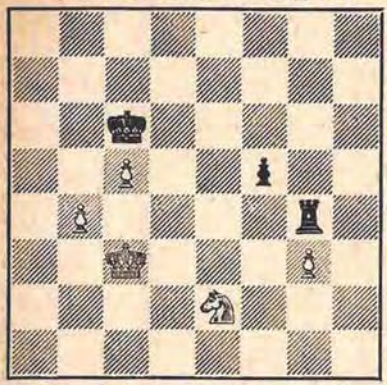
atunci urmează 4. Cb8) **4. Cd8 Th4+** (toate speranţele negrului sînt legate de şahul etern) **5. Rb3 Th3+ 6. Rc2 Th2+ 7. Rd3 Th3+ 8. Rd4** (dacă 8. Rc4, atunci 8...Th1) **8...Th4+ 9. Rd5 Th5+ 10. Rd6 Th1 11. e8D Td1+ 12. Re7.**

În poziţia din diagrama 1015, negrul are asigurată remiza, deoarece figurile sale au poziţii active. În partidă s-a jucat : **1...Rd5 2. Cf4+ Re6** (o propunere tacită de remiză : 3. Ce2 Rd5 4. Cf4+ Rc6) **3. Re4 T:g3 4. b5+ Rd7 5. Rd5 Tg1 6. Cd3 Td1 7. Re4 Tb1** şi s-a ajuns la o poziţie în care negrul poate obţine remiza chiar fără pionul f5 (compară cu diagrama 990).

Mult mai rea este situaţia albului în studiul lui Cehover (diagrama 1016). Dacă se joacă **1. Re1 ?**, atunci urmează **1...b2+ 2. Re2 Ce3 ! 3. Tf1 b1D+ 4. T:b1**

1015

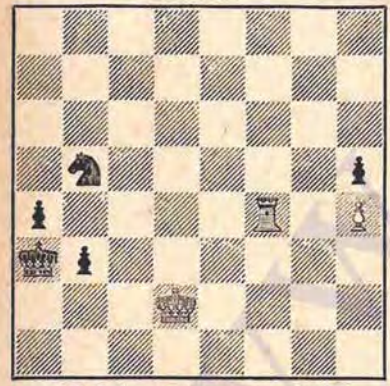
FINE-RESHEVSKI, New-York, 1940



Negrul la mutare face remiză

1016

V. CEHOVER



Albul la mutare face remiză

C:b1 5. R:b1 Rb3 6. Ra1 Re3 și negrul câștigă. Corect este **1. Te4 ! b2** (inutil este 1...Cd6 2. Tf4 !) **2. Re2 Ce3 ! 3.T:e3+ Ra2 4. Ta3+ !** (singura apărare) **4...R:a3 5. Rb1 Rb4** (după 5...Rb3 albul este pat) **6. R:b2** și s-a ajuns la poziția de remiză a lui Grigoriev (compară cu diagrama 333), în care regele alb reușește să ocupe la momentul oportun cîmpul f1.

Un mare interes teoretic și practic îl prezintă următoarele două poziții ale lui Leikin.

În prima dintre ele (diagrama 1017) albul desfășoară un contrajoc serios, care-i asigură remiza: **1. Cg2+** (în primul

1017

A. LEIKIN, 1940

Albul la mutare face remiză

rînd trebuie izolat regele negru de pioni) **1...Re2 2. Cf4+ Rf1 3. Ce6 ! Ta7 4. Cd4 Td7 5. Cf5 Re2.** Acum este bine **6. Rg2,** deoarece continuarea **6...Td3 7. C:g7 T:f3 8. Cf5 Ta3 9. C:h6** este, evident, nefavorabilă negrului. În afară de 6. Rg2 se poate juca 6. f4, cu scopul de a pune în mișcare pionul „g".

În a doua poziție (diagrama 1018) albul joacă : **1. Cf4 Ta6 2. Rf2 !** (aceasta este mai tare decît continuarea indicată de Leikin 2. Ch3 Re3 3. Cf4, deoarece negrul nu joacă 3...g5? 4. h:g5 h:g5 5. Ch3 Ta5 6. Cf2 ! cu contrajoc bun pentru alb, ci 3...Td6 !) **2...Tf6 3. Rg3 ! Ta6** (nu merge atît 3...Re3? din cauza 4. Cd5+, cît și 3...g5 4. h:g5 h:g5 5. Ch3 Tg6 6. f4) **4. Rf2 Td6 5. Rg3 Re3 6. Cg2+ Rd4 7. Cf4.** În consecință, în cazul celui mai bun plan de apărare, calul alb manevrează pe cîmpurile f4, g2 și h3 iar regele alb stă pe cîmpul g3.

1018

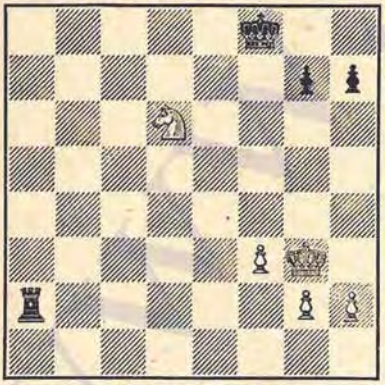
A. LEIKIN, 1940

Albul la mutare face remiză

Acum vom examina partida Vidmar—Alehin (diagrama 1019) : **1. h4** (în cartea sa „Partidele mele cele mai bune, 1924—1937" Alehin critică această mutare a albului, considerînd că el nu trebuie să

1019

VIDMAR-ALEHIN, San Remo, 1930



Albul la mutare

mute pionii „fără a fi nevoie, sau fără o perspectivă reală a unui schimb apropiat". După părerea noastră, mutarea aceasta constituie unul din inelele planului strategic prin care albul obține contrajoc) **1...Re7 2. Ce4 h6** (pregătind 3...Re6) **3.Rh3** ! (așa ar fi trebuit să joace albul. Referitor la continuarea din partidă, vezi varianta A) **3...Re6** (dacă 3...Ta3, împiedicînd mutarea 4. g4, atunci 4. Rg4 Re6 5. Rf4, de exemplu : 5...g6 6. g4, ajungînd la a doua poziție a lui Leikin, sau 5...Rd5 6. h5 Rd4 7. Cd6 Rd3 8. Cf5 Ta4+ 9. Rg3 Ta5 10. Rf4 Ta7 11. g4 Re2 12. Rg3 și survine prima poziție a lui Leikin) **4. g4** ! **Re5 5. Rg3 g6** (aceasta este mai tare decît 5...Rd4 6. h5 ! Re3 7. Cd6 ! și 8.Cf5+) **6.Cf2 Ta3** (împiedicînd venirea calului la f4 prin d3. Dacă 6...Rd4, atunci 7. Ch3 Re3 8. Cf4 și survine o poziție de remiză — vezi diagrama 1018) **7. Ch3 Ta4** (împiedicînd încă o dată activizarea calului) **8. Rf2** ! (dacă 8. Cf2?, atunci 8...Rd4 9. Ch3 Re3, cu o poziție proastă pentru alb, deoarece la 10. f4 ar fi urmat 10...h5 !) **8...h5** (dacă 8...Rd4, atunci 9. Cf4 !, sau 8...Tb4, 9. Rg3, sau 8...Ta3 9. Rg3 Rd4 10. Cf4) **9. g:h5** ! **T:h4 10. h:g6** ! cu remiza asigurată.

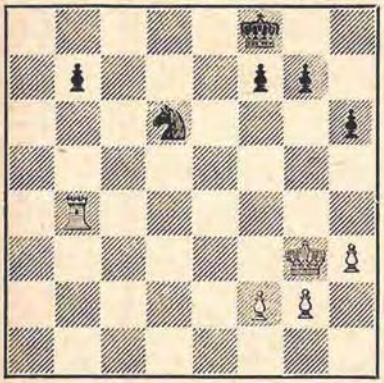
Varianta A : **3. Cf2** (așa s-a jucat în partidă. Albul nu urmează un plan bine pus la punct și în cele din urmă intră într-o poziție pierdută) **3...Re6 4. Cd3 Rf5 5. Cf4 Ta4 6. Cd3 Tc4 7. Cf2 Tc6 8. Ch3 Re5** (negrul își aduce regele în spatele forțelor adverse) **9. h5** ? (această mutare ar fi fost bună dacă pionul alb ar fi stat deja la g4) **9. Tc2** ! (legînd regele de pionul g2) **10. Cf4 Td2** (cu scopul de a limita mobilitatea calului) **11. Ch3 Rd4 12. Cf4 Re3 13. Ce6** (o încercare de a organiza un contrajoc. După 13. Ch3 Ta2 14. Cf4 Ta5 negrul cîștigă pionul h5) **13...Td5** ! **14. f4** (cum a arătat Alehin, la 14. Rh4 ar fi urmat 14...Te5 15. C:g7 Tg5 și 16...T:g2) **14...Tf5** ! **15. Rg4 Tf6 16. f5** (pierderea pionului „f" este pentru alb egală cu pierderea partidei) **16...Tf7** (Alehin scrie că mult mai tare era aici 16...Re4 17. C:g7 Tf7 18. Ce6 ! T:f5 19. g3 Te5 20. Cf4 Tg5+ 21. Rh4 Rf3 cu cîștig ușor, sau 18. Ce8 Re5 ! etc.) **17. g3** (la 17. Cd8 Tf6 18. Ce6

urmează, deşi cu întîrziere, 18...Re4 !) **17...Re4 18. Ce5+ Rd4 19. Cb3+ Re5** şi albul a cedat.

Organizînd la timp un puternic contrajoc, Zukertort a obţinut remiza contra lui Steinitz (diagrama 1020): **1...Re7 2. Rf4 Re6** (negrul trebuie să întărească poziţia regelui şi să activizeze pionul b7) **3. h4** (inutil este 3. Tb6

1020

STEINITZ-ZUKERTORT, meci, 1886



Negrul la mutare face remiză

din cauza manevrei Re6-d5-c5) **3...Rd5 4. g4 b5 5. Tb1 Rc5 6. Tc1+ Rd5 ! 7. Re3** (pionul b5 îndepărtează regele alb de pe flancul regelui) **7...Ce4+ 8. Re2** (8. Rd3 ? Ce5+) **8...b4 9. Tb1 Rc5 10. f4 Ca3 11. Tc1+ Rd4 12. Te7 b3 13. Tb7 Rc3 ! 14. Te7+ Rd4 ! 15. Tb7 Rc3 !**

În acest final se întîlneşte deseori o combinaţie care ar fi putut surveni şi în partida Botvinnik—Levenfiş (diagrama 1021): **1...c3 ! 2.Tf8+** (în partidă s-a jucat 2. Rf3 şi albul, fără să mai aştepte răspunsul adversarului, a cedat din cauza variantei 2...c2 3. Re3 c1D+ 4. T:c1 C:c1 5. Rd2 Ca2 6. Rc2 Rg7 7. Rb2 C:b4 cu un cîştig simplu în finalul de pioni) **2...Rg7 3. Te8 c2 ! 4. T:e2 Ce1+ 5. Rf2 C:e2.**

1021

BOTVINNIK-LEVENFIŞ, Leningrad, 1937

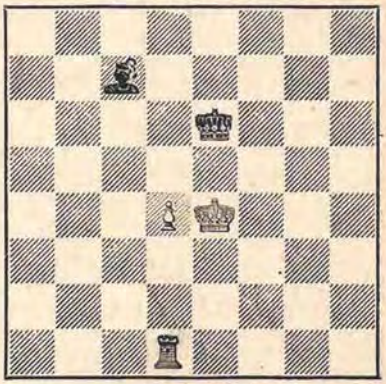
Negrul la mutare cîştigă

TURN ŞI PION CONTRA NEBUN

Un exemplu tipic este finalul din diagrama 1022. Albul îşi întăreşte treptat poziţia figurilor şi pionilor, izolînd în acelaşi timp regele advers la marginea tablei: **1. Ta1** (greşit este 1. d5+, deoarece aceasta creează albului mari greu-

1022

A. PHILIDOR, 1777

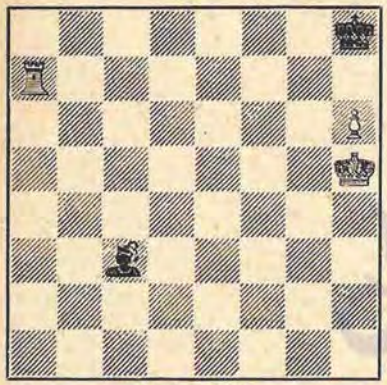


Albul cîştigă

tăți — compară cu poziția din diagrama 1038) **1...Nb8 2. Ta6+ Nd6 3. Tb6 Rd7 4. Rd5 Ng3 5. Tb7+ Ne7** (sau 5...Rc8 6. Rc6 urmat de Th7 și înaintarea pionului) **6. Ta7 Rd8 7. Rc6 Ng3 8. d5 Nf4 9. d6** și negrul n-are apărare.

În următorul exemplu (diagrama 1023), albul are un pion pe coloana turnului: **1...Nd4 2. Tb7 Rg8 3. Rg6 Ne5 4. Ta7 Nd6 5. Ta8+ Nf8 6. h7+ Rh8 7. T:f8** mat.

1023

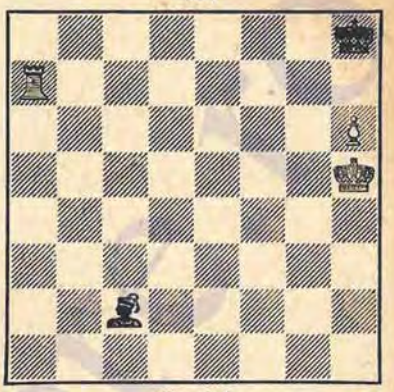


Albul ciștigă

În schimb poziția din diagrama 1024 nu poate fi ciștigată. Pentru a obține remiza este suficient ca nebunul negru să mute pe diagonala b1-h7; în cazul cînd pionul înaintează, negrul îl ia cu nebunul, după care se ajunge la o poziție teoretică de remiză. Deci, cu un pion pe coloana turnului, aflat pe linia a șasea, ciștigul se obține numai atunci cînd cîmpul de transformare al pionului este de aceeași culoare cu cîmpurile pe care mută nebunul.

Următoarele trei poziții au de asemenea o mare importanță practică. În prima dintre ele (diagrama 1025), albul ciștigă sacrificînd pionul: **1. g7+ !** (dacă regele negru stă pe cîmpul g8, atunci albul joacă tot 1. g7 ! cu amenințarea 2. Rg6) **1...Rh7** (dacă 1...Rg8, 2. Rg6 sau 1...N:g7 2. Rg6, albul ciștigă imediat) **2. Tf7 !**

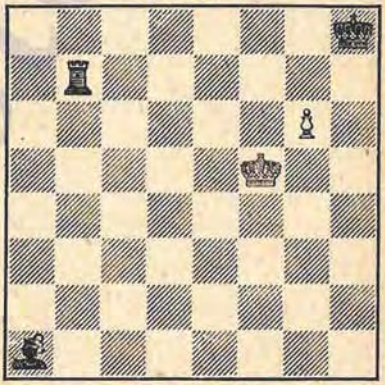
1024



Remiză

1025

A. SALVIO, 1634



Albul ciștigă

(mutare propusă de Kling și Horwitz și care este mult mai tare decît 2. Tb1, ca în soluția lui Salvio) **2...Ne3** (sau 2...N:g7 3. Rg5 Rg8 4. Rg6 și ciștigă) **3. g8D+ ! R:g8 4. Rg6.**

În poziția din diagrama 1026 albul nu poate ciștiga din cauza poziției minunate a nebunului pe o diagonală lungă (7 cîmpuri), de pe care nu poate fi alungat. Dacă albul sacrifică pionul, ca în

1026

ERCOLE DEL RIO, 1750

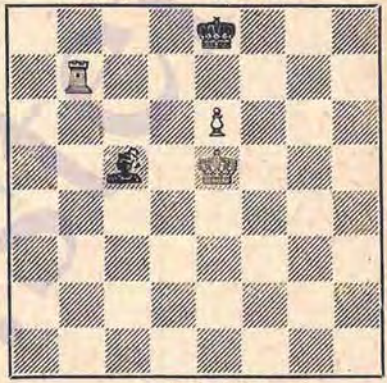
Remiză

exemplul precedent, atunci negrul este salvat de apropierea colţului, de o culoare contrară culorii pe care se mişcă nebunul. Dacă albul mută cu regele la g6 ameninţînd mat, atunci negrul are oricînd posibilitatea să dea şah cu nebunul. Iată cîteva variante exemplificatoare: **1. Te7 Nd5** (se poate juca şi 1...Na2. Greşit este 1...Nb3 2. Rg6 şi cîştigă, sau 1...Ne6 2. Rg6 şi cîştigă, sau 1...Nf7 2. Tc8+ Ne8 3. T:e8+ ! R:e8 4. Rg6 Rf8 5. f7 şi cîştigă, sau 1...Ng8 2. Tc8+ Rf7 3. T:g8 R:g8 4. Rg6 şi cîştigă) **2. Te5 Na2** (se poate juca şi 2...Ne6 3. Rg6 Nf7+ !) **3. Tb5** (cu ameninţarea 4. Tb8+ Rf7 5. Tb7+ Rf8 6. Rg6 şi cîştigă) **3...Ne4** (singura mutare. La pierdere duce 3...Ne6 4. Tb8+ ! Rf7 5. Tb7+ Rf8 6. Rg6 !) **4. Tb4 Nd5** (din nou singura mutare. Rău este 4...Na2 5. Tb8+ Rf7 6. Tb7+ Rf8 7. Rg6 şi cîştigă) **5. Rg6 Nf7+ 6. Rf5 Nd5** (numai aşa !) **7.Re5 Na2 8.Ta4 Nb3 9.Ta3 Nc4 10.Ta8+ Rf7 11.Ta7+ Rf8 12.Rf5 Nd3+ 13. Rg5 Ne4 !** (întorcîndu-se pe locul vechi; datorită apărării exacte a negrului, pe tablă a survenit din nou poziţia iniţială. Nu mai rămîne decît să se încerce varianta cu sacrificiul pionului) **14. f7 Rg7 !** (desigur, nu 14...N:f7? 15. Rf6 şi cîştigă) **15. Te7 N:f7 16. Rf5 Rg8 17. Rf6 Nb3 18. Tg7+ Rh8 19.Rg6 Ne4 20. Th7+** (dacă 20. Td7, atunci 20...Nb3 21. Td8+ Ng8, sau 20. Tc7 Nb3) **20...Rg8 21. Te7 Nd3+ !** (stricînd opoziţia ! compară cu poziţia teoretică din diagrama 176) **22. Rf6 Ne4** remiză.

În poziţia lui Guretzki — Kornitz (diagrama 1027) diagonala a3-f8, pe care se află nebunul negru, are şase cîmpuri şi această circumstanţă influenţează în mod decisiv rezultatul: **1...Ne7 2. Tb8+ Nd8 3. T:d8+ R:d8 4. Rf6**

1027

B. GURETZKI-KORNITZ, 1883



Albul cîştigă

şi cîştigă, sau 1...Na3 2. Rf6 şi cîştigă, sau 1...Rd8 2. Rf6 Nd4+ 3. Rf7 şi cîştigă. Dacă **1...Rf8**, atunci **2. Tb5 ! Ne7 3. Tb8+ Rg7 4. Te8 ! N-oriunde 5. Rd5** şi după aducerea regelui la d7, albul cîştigă, sau **2...Ne3 3. Rd6 !** şi cîştigă, sau **2...Na7 3. Rd6 Re8 4. Tb7 !** şi cîştigă.

În poziţia din diagrama 1028 nebunul este instalat pe diagonala b8-h2, care nu trece peste importantul cîmp e7: **1.Tb4 ! Nd2 2. Tb8+ Re7 3. Tb7+ Re8 4. e7 ! Rf7 5. e8D+ ! R:e8 6. Re6** (negrul pierde, deoarece atunci cînd nebunul se află la d2, el nu poate juca 6...Rd8, iar continuările 6...Nf4 7. Tb4 Nc7 8. Ta4 ! şi 6...Rf8 7. Tf7+ Rg8 8. Rf6 duc la

1028

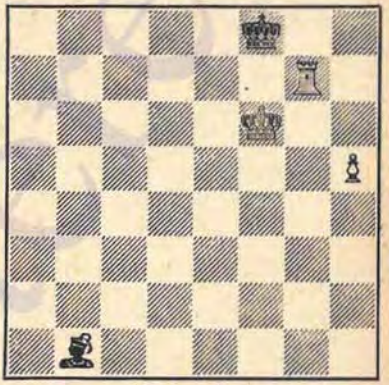
B. GURETZKI-KORNITZ, 1883

Albul cîştigă

poziţii cunoscute de pierdere — vezi diagramele 175 şi 176) **6...Na5 7. Tb8+ Nd8 8. Ta8** şi cîştigă. Dacă **1...Ne3**, atunci **2. Te4 ! Ng5 3. e7 ! N:e7 4. Re6** şi cîştigă, de exemplu : **4...Rf8 5. Tf4+ Re8 6. Ta4 !**, sau **4...Rd8 5. Td4+ Re8 6. Ta4 !**, sau **4...Ne5 5. Te4**, sau **4...Ng5 5. Tg4** ; la **4...Nf8** sau **4...Nd8** şi de asemenea la **4...Na3**, urmează **5. Ta4**. Pierde şi **1...Ne1 2. Re5 !** (cu ameninţarea Rf6) **2...Ng5** (referitor la 2...Nd2 3. Tb8+ etc., vezi mai sus) **3. Rf5 ! Ne7 4. Tb8+ Nd8 5. T:d8+**. Ca răspuns la **1...Ng5** urmează **2. Re5 Re7** (mutările nebunului pierd ; vezi mai sus) **3. Rf5 Ne3** (o mutare mai bună nu există) **4. Tb7+ Re8 5. e7 ! Rf7 6. Td7 Ne5** (nu schimbă rezultatul nici alte mutări ale nebunului) **7. e8D+ ! R:e8 8. Re6**. În sfîrşit, dacă **1...Nh6**, atunci **2. Tb8+ Re7 3. Tb7+ Re8 4. Re5 !** (aducînd jocul la variantele pe care le-am examinat. Greşit este 4. e7, din cauza 4...Rf7 5. Rd6 Ng5 !, sau 5. e8D+ R:e8 6. Re6 Rd8 ! remiză) **4...Ne3 !** (numai această mutare aduce o oarecare schimbare în soluţie. Dacă 4...Ng5 5. Rf5 Nh4, atunci 6. Tb4 Ne1 7. Te4 N-oriunde 8. e7 ! şi cîştigă, iar continuările 5...Nd2 şi 5...Ne3 au fost deja examinate mai sus) **5. Tb3 ! Ne5** (dacă 5...Ng1 6. Tb8+ Re7 7. Tb7+ Re8 8.e7 Rf7 atunci 9.Rd6 !, folosindu-se de faptul că nebunul nu poate ocupa diagonala d8-h4, sau 5...Ng5 6. Rf5 Nh4 7. Tb4 Ne1 8. Te4 ! urmat de 9. e7) **6.Rd5 Ng1** (forţat) **7.Tb8+ Re7 8.Tb7+ Re8 9. e7 Rf7 10. Rd6** şi **11. Rd7**.

În exemplul 1029 albul cîştigă uşor : **1...Nd3 2. h6 Ne2 3. h7.**

1029



Albul cîştigă

Faptul că opoziţia directă a regelui este nefavorabilă, este confirmat şi de poziţia lui Leken, (diagrama 1030) : **1...Ne2 2. Te7 Nb3 3. Te8+ Ng8 4. Rg5 Rg7** (sau 4...Rh7) **5. Te7+ Rh8** (cea mai bună apărare. Rău este 5...Rf8, din cauza 6. h6, iar după 5...Nf7 urmează 6. h6+ Rg8 7. h7+ Rh8, şi acum nu 8. T:f7, din cauza patului, ci 8. Rh6 !) **6. Rg6 Na2** (sau 6...Nd5, cu intenţia de a face remiză după 7. h6 ? prin 7... Ne4+ ; albul însă parează această ameninţare, jucînd 7. Th7+ Rg8 8. Te7 Rh8 9. h6 Nc4 10. h7 sau 8...Rf8 9. Tg7, trecînd în poziţia din diagrama 1029) **7. Th7+ Rg8 8. Tb7 ! Rh8 9. h6 ! Ne4 10. h7** şi albul cîştigă.

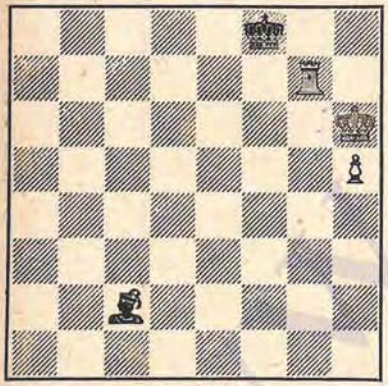
Poziţia din diagrama 1031 este remiză ; pentru obţinerea ei este suficient ca nebunul să mute pe diagonala b1-h7, pentru a împiedica orice încercări ale

1030

LEKEN, 1858

Albul cîştigă

1031



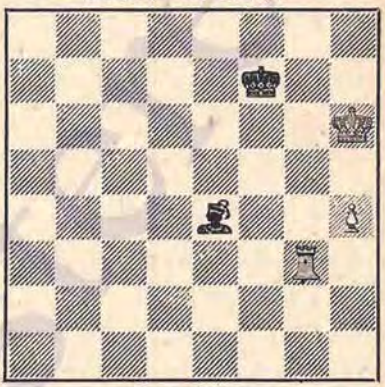
Remiză

albului, de exemplu : **1. Tc7 Nd3 2. Rg5 Nb1 3. Rf6** (sau 3. h6 Rg8 ! 4. h7+ N:h7) **3...Rg8 !** (regele negru trebuie să mențină opoziția diagonală simplă ; de aceea, atunci cînd regele alb se află la f6 el trebuie să stea pe cîmpul h8, sau în drum spre el, la g8) **4. Tg7+ Rh8** (după 4...Rf8 se ajunge la poziția din diagrama 1029) **5. Tg1 Nc2 6. Rg5** (cu amenințarea 7. Rh6 și cîştigă, vezi diagrama 1030) **6...Rg7** (sau 6...Rg8) **7. Tc1** (referitor la 7. h6+ Rh8, vezi poziția de remiză 1024) **7...Nd3 8.Tc7+ Rg8 9. Rh6** (sau 9. Rf6 Rh8) **9...Rf8 10. Tc8+ Rf7 11. Rg5 Rg7** etc.

În poziția din diagrama 1032, cîştigul se obține în modul următor : **1...Nc2** (în partidă s-a jucat 1...Rf8, 2. Rg5 ! și albul a cîştigat, deoarece atît 2...Rg7

1032

ZAMIHOVSKI-KASPARIAN, Moscova, 1931
(variantă din partidă)

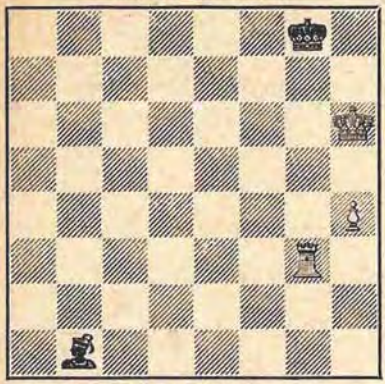


Albul cîştigă

3. Rf4+ Ng6 4. h5, cît și 2...Rf7 3. Rf4 Nc2 4. Re5 Nb1 5. h5 Nc2 6. h6 Ng6 7. Tg1 Nb1 8. Tg7+ sînt la fel de rele pentru negru) **2. Tf3+ !** (cu scopul de a împinge regele negru la g8) **2...Rg8 3. Te3 !** (în această mutare ingenioasă se ascunde ideea de cîştig ! Dacă acum 3...Nf5, atunci 4. Tg3+ Rh8 5. Tg7, ceea ce duce la poziția din diagrama 1030, sau 4...Rf7 5. Tf3 Rf6 — ceva mai bun nu există — 6. h5 Re6 7. T:f5 R:f5 8. Rg7 urmat de h5-h6-h7-h8D. Rău este 3...Ne4 din cauza 4. Tg3+ Rf7 5. Rg5 !, ajungînd la o poziție analoagă celei analizate mai sus, de exemplu 5...Nc2 6. Rf4 Rf6 7. h5 Nb1 8. h6 Ng6 9. Tg5 Nc2 10. Tg7 Ng6 11. Ta7 Nf7 12. h7 Rg7 13. T:f7+) **3...Nb1 4. Tg3+ !** (vezi diagrama 1033) **4...Rf7** (sau 4...Rf8 5. Tg5 ! Rf7 6. Rh5 ! și 7. Rg4 ; dacă în

1033

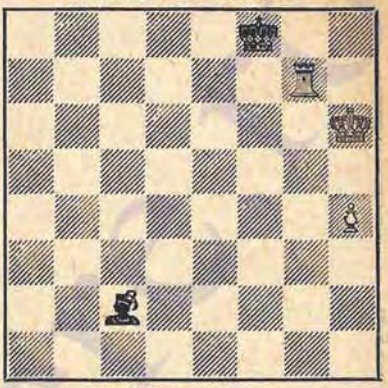
ZAMIHOVSKI-KASPARIAN, Moscova, 1931
(variantă din partidă)



Albul cîştigă

1034

B. GURETZKI-KORNITZ



Albul cîştigă

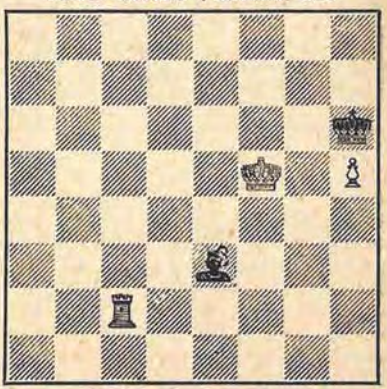
această variantă se joacă 5...Nd3, atunci 6. Rh5 ! Ne2+ 7. Rg6 Nd3+ 8. Rf6, sau 7...Rg8 8. Td5 ! Rf8 9. Td8+ Re7 10. Th8 ! şi cîştigă) **5.Tg7+** ! (un important şah intermediar, înainte de a muta turnul la g5) **5...Rf6** (dacă 5...Rf8, atunci 6. Tg5 ! despre care s-a vorbit mai sus) **6.Tg1** ! **Nd3** (împiedicînd mutarea 7.Tf1+ care ar fi dus la un cîştig rapid; dacă 6...Nf5, atunci 7. Tf1 ! Re6 8. Rg5 şi cîştigă) **7. Tg3 Ne4** (sau 7...Ne2 8. Tg2 ! şi 9. Tf2+) **8. Tg4 Nf5** (nu merge 8...Rf5 din cauza 9.T:e4 !) **9.Tf4 Re5 10.Tf2 Rf6 11. h5 Re6 12. T:f5 ! R:f5 13. Rg7 Rg5 14.h6** şi pionul se transformă în damă.

Poziţia din diagrama 1034 se deosebeşte de exemplul 1031 numai prin poziţia pionului pe cîmpul h4; ea a fost considerată multă vreme remiză : **1...Nd3 2.Tg3 ! Ne2** ! (nebunul nu poate părăsi diagonala b1-h7, de exemplu : la 2...Nc4 urmează 3. Rh7 ! Ne2 4. Tg5 Nd3+ 5. Rh8 Rf7 6. h5 şi albul cîştigă fără greutate) **3. Tf3+ ! Rg8 4. Tc3 ! Nb1** şi s-a ajuns la o poziţie din partida Zamihovski—Kasparian, în care cîştigă **5. Tg3+ Rf7 6. Tg7+ Rf6 7. Tg1** etc. Dacă negrul ar fi jucat **4...Nd1**, atunci ar fi urmat tot **7. Tg1 Ne2 8. Tg2** etc., iar dacă s-ar fi jucat **4...Na4**, atunci ar fi urmat **7. Tg4 Nd7 8. Tf4+ Nf5 9. h5** şi cîştigă.

În finalul partidei Kotov—Smîslov (diagrama 1035), sarcina albului este uşurată de faptul că regele negru se află în apropierea unui colţ de aceeaşi culoare cu cea pe care se mişcă nebunul. După **1. Te3**, negrul a cedat. Într-adevăr, ce

1035

KOTOV-SMÎSLOV, Moscova, 1945



Albul la mutare cîştigă

poate face negrul? Cea mai mare rezistență poate fi opusă în cazul cînd nebunul nu părăsește diagonala c1-h6, dar nici aceasta nu salvează, din cauza variantei următoare: **1...Nd2 2. Te6+ Rh7** (nu merge 2...R:h5? din cauza 3. Tc2 și cîștigă) **3. h6! Ne3** (pierde imediat 3...N:h6? 4. Tc7+ Ng7 5. Rg5 Rg8 6. Rg6 sau 4...Rg8 5. Rg6 Nf8 6. Tc8) **4. Tf6!** (pregătind venirea regelui la h5, ceea ce nu mergea imediat, de exemplu: 4. Rg4 N:h6 5. Rh5 și acum nu 5...Nf4, din cauza 6. Tf6 Ne5 7. Tf7+ Rg8 8. Rg6 și cîștigă, ci 5...Ne3 6. Tc7+ Rg8 7. Rg6 Rf8 remiză) **4...Nd4** (nebunul este obligat să părăsească diagonala c1-h6 din cauza amenințării albului. Mai rău este 4...Nd2, de exemplu: 5. Rg4 N:h6 6. Rh5 Ng7 7. Tf7 Rg8 8. Rg6 și cîștigă) **5. Te6! Nc3 6. Rg5 Nd2+ 7. Rh5 Nc3 8. Te7+ Rg8 9. Rg6** și cîștigă. Se putea juca și imediat **1. Te6+**, deoarece la **1...R:h5** ar fi urmat **2.Te3 Ng5 3.Th3+ Nh4 4. Th1**; la **1...Rh7 2. h6 Nd2** cel mai bine este **3. Ta6 Ne3 4. Tf6** etc., nu însă **3. Tf6 Nc3 4. Td6 Nb4 5. Td4 Nc5!**, vezi mai jos diagrama 1036. La poziția din partida Kotov—Smislov, se poate ajunge analizînd poziția lui Guretzki—Kornitz (diagrama 1036), în care albul trebuie să joace în modul următor: **1. Rg4 Nc1 2. Rf5 Nd2 3. Tb3 Nc1 4. Tb6+ Rh7 5. h6 Nd2 6. Te6** (forțînd 6...Ne3. Se poate juca și 6. Te6, deoarece la 6...N:h6 7. Te7+ Rg8 urmează nu 8. Rg6, din cauza 8...Rf8 remiză, ci 8. Rf6! Nd2 9. Tf7 Ng5+ 10. Rg6 etc; la 6...Nc1 cîștigă 7.Tf6 Nb2 8. Tc6! Nd4 9. Rg5 etc. În cartea lui Fine „Basic Chess Endings", în loc de 6. Tc6 se recomandă direct 6. Tf6 Nc3 7. Td6 Nb4 8. Td4 Nc3 9. Td3; negrul poate juca însă mai tare: 8...Nc5!) **6...Ne3 7. Tf6 Nd4 8. Te6.**

1036

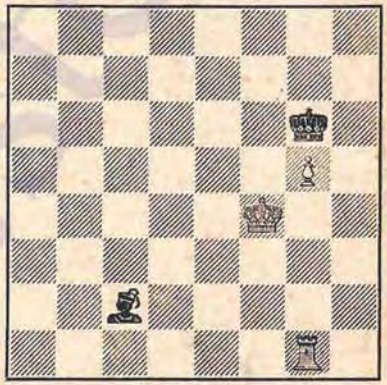
B. GURETZKI-KORNITZ

Albul cîștigă

În poziția lui Centurini (diagrama 1037) cîștigul este relativ simplu: **1. Tc1 Nd3** (sau 1...Na4 2. Tb1 și apoi 3. Tb6+, izolînd regele negru) **2. Te6+ Rg7 3. Td6**

1037

L. CENTURINI



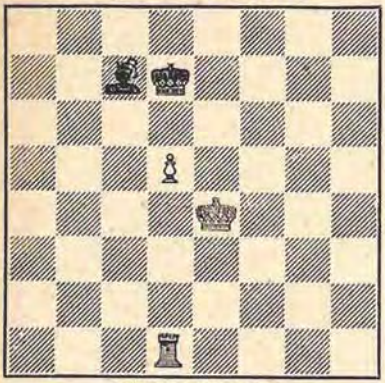
Albul cîștigă

Ne2 4.Rg4 Ne4 (dacă 4...Ng6, atunci 5.Td7+) **5. Td4! Nb1** (nu este mai bine 5...Nh7 6. Td7+ Rg6 7. Td6+ Rg7 8. Rh5 sau 5...Ng2 6.Td7+ Rg6 7. Td6+ Rg7 8. g6! Rh6 9. Rf5) **6. Td7+ Rg6 7. Td6+ Rg7 8. Rh5 Nf5 9. Te6** și **10. Te7+**.

Poziția din diagrama 1038 a fost considerată de Philidor ca remiză. Abia peste o sută de ani a fost găsit cîștigul! **1. Th1** (se poate juca și 1. Ta1. Albul

1038

B. GURETZKY-KORNITZ



Albul ciştigă

trebuie să pună stăpînire pe punctele c5 sau e5 şi să izoleze regele negru la marginea tablei. Dacă 1...Nd6?, atunci 2. Th7+ Ne7 3. Re5 sau 2...Rd8 3. Rf5 şi 4. Re6. La 1...Nb8, cel mai bine este 2. Th7+ Rd6 3. Tf7 Nc7 4. Tf6+, de exemplu: 4...Re7 5. Tg6 cu ameninţarea Re4-d4-c5, 5...Rd7 6. Rd4 ! Nb8 7. Tg7+ Rd6 8. Rc4 Nc7 9. Tg6+ Rd7 10. Rc5 şi ciştigă, sau 6...Nf4 7. Tg4 Nd2 8. Tg2 Nb4 9. Tb2 Nf8 10. Tb7+ Rd6 11. Re4 Ne7 12. Tb6+ Rc7 13. Ta6, cu ameninţarea Re4-e5, 13...Rd7 14. Re5 şi ciştigă, sau 7...Nc1 8. Tg7+ Rd6 9. Tg2 ! cu variantele: 9...Nf4 10. Re4 Nc1 11. Ta2 Ng5 12. Ta6+ Rd7 13. Re5 şi ciştigă, sau 9...Na3 10. Tg6+ Rd7 11. Tb6 Nf8 12. Tb7+ Rd6 13. Re4 Ne7 14. Tb6+ Rd7 15. Re5 şi ciştigă; pierde imediat 1...Nb6? din cauza 2. Th7+ Rd6 3. Th6+ Rc7 4. T:b6 !, sau 1...Nd8? din cauza 2. Th7+ Rd6 3. Th6+ Rd7 4. Re5 Nc7+ 5. d6; după 1...Na5 2. Th7+ Rd6 3. Th6+ Rd7 4. Rd4 Nb4 5. Tg6 Nd2 6. Tg2 Nb4 7. Tb2 Nf8 8. Tb7+ Rd6 9. Re4 Ne7 10. Tb6+ albul ocupă punctul e5. După cum se vede, multe poziţii şi variante se repetă de mai multe ori; anumite ramificaţii ale variantelor date sînt analizate mai jos) **1...Ng3 2. Th7+ Rd6 3. Th6+ Rd7 4. Tg6**. Ce poate să facă acum negrul? Dacă **4...Nf2?** sau **4...Nb4?**, atunci **5. Re5** şi **6. Tg7+**, iar la **4...Nd6** urmează **5. Tg7+ Ne7 6. Re5** etc. Ceva mai bine este **4...Nb8 5. Tg7+ Rd6 6. Tf7 ! Nc7 7. Tf6+ Rd7** (dacă 7...Re7, atunci 8. Tg6 Rd7 9. Rd4 Nf4 10. Tg4, sau 9...Nb8 10. Tg7+ Rd6 11. Rc4 trecînd în variantele care sînt analizate mai jos, iar la 9...Nh2, 9...Nd8 sau 9...Na5, urmează 10. Rc5) **8. Rd4**, cu variantele: **8...Re7 9. Tg6 Rd7 10. Rc5**, sau **8...Nd8 9. Tg6 !** şi regele alb ocupă imparabil cîmpurile c5 sau e5, sau **8...Nb8 9. Tf7+ Rd6 10. Re4 Nc7 11. Tf6+ Rd7 12. Rc5**, sau **8...Nd6 9. Tf7+**, iar dacă **8...Ng3** sau **8...Na5**, atunci **9. Re5**; dacă, în sfîrşit, **8...Nh2**, atunci **9. Tg6 Nf4** (celelalte retrageri ale nebunului au fost examinate mai sus) **10. Tg4 ! Nd2** (dacă 10...Nh6 atunci 11. Rc5, sau 10...Nh2 11. Tg7+ Rd6 12. Tg6+ Rd7 13. Rc5 şi ciştigă. La 10...Nc1 urmează 11. Tg7+ Rd6 12. Tg2 ! Nf4 13. Re4 Nc1 14. Ta2 ! Ng5 15. Ta6+ Rd7 16. Re5 şi ciştigă; dacă în ultima variantă se joacă 12...Na3, atunci urmează 13. Tg6+ Rd7 14. Tb6 ! Nf8 15. Tb7+ Rd6 16. Re4 Ne7 17. Tb6+ Rd7 18. Re5 şi ciştigă; sau 14...Rc7 15. Ta6 ! şi acum la 15...Nf8 sau 15...Nc1 urmează 16. Re5 şi ciştigă) **11. Tg2 ! Nb4** (dacă 11...Nf4, atunci 12. Tf2 ! Nb8 ! 13. Tf7+ Rd6 14. Rc4 Nc7 15. Tf6+ Rd7 16. Rc5 şi ciştigă, sau 12...Ng3 13. Tf7+ Rd6 14. Tf6+ Rd7 15. Rc5 şi ciştigă, iar la 11...Ne1 urmează 12. Rc5) **12. Tb2 Nf8 ! 13. Tb7+ Rd6 14. Re4 Ne7 15. Tb6+ Rc7 16. Ta6 Rd7 17. Re5.** Continuările **4...Nh2** şi **4...Ne7** duc la variante care au fost deja analizate; dacă **4...Ne1**, atunci **5. Rd4 ! Nb4** (singura mutare. Rău este 5...Nf2+, sau 5...Nh4, din cauza 6. Re5 şi ciştigă; la 5...Na5 urmează 6. Rc5, iar 5...Nd2 6. Tg2 a fost deja examinată) **6. Tg1 !** (împiedicînd mutarea 6. Ne1) **6...Rd6** (dacă 6...Na3, atunci 7. Tg7+ Rd6 8. Tg6+ Rd7 9. Tb6 !, sau 6...Nf8 7. Tg2 ! Nb4 ! 8. Tb2 ! Nf8 9. Tb7+ !, trecînd în ambele cazuri în variante care au fost deja

analizate) **7. Te1 Nd2** (la 7...Rd7 este bine 8. Tb1 Nd2 ! 9. Tb2 Nf4 ! 10. Tf2 ! — vezi mai sus) **8. Te6+ Rd7 9. Te2 Ne1** (celelalte continuări au fost examinate mai sus) **10. Re5 Ng3 11. Tg2 Nd6+ 12. Rd4 Nf8** (sau 12... Nb4 13. Tb2 ! sau 12...Nf4 13. Tf2 !) **13. Tg3 Nb4 ! 14. Tb3 ! Ne1 15. Re5 !** și albul și-a îndeplinit planul.

Metoda de cîștig găsită pentru pionul central a fost extinsă de către Guretzki-Kornitz și la pionul de pe coloana nebunului (diagrama 1039): **1. Te7+ Rf6 2. Te2 ! Nb4** (nu există altă mutare ! Dacă 2...Rf7, atunci 3. Rg5 !, iar la

1039

B. GURETZKI-KORNITZ

Albul cîștigă

2...Nb4 sau 2...Na5 urmează 3. Tc6+ și 4. Re5) **3. Te6+ Rf7 4. Te1 Rf6** (dacă 4...Nd8, atunci 5. Tc3 ! Nh4 6. Th3 Nd8 ! 7. Th7+, trecînd în varianta principală — vezi mai jos, sau 5...Na5 6. Td3 Nc7+ 7. Rg5 etc. La 4...Nf2 urmează 5. Tc2 Nh4 6. Th2 — vezi mai jos, iar dacă 4...Ne7, atunci 5. Tc7 Rf6 6. Tc6+ Rf7 7. Re5) **5. Tg1 Nf2 6. Tg6+ Rf7 7. Tg2 Ne1** (dacă 7...Nb6, atunci 8. Td2 Na5 9. Td7+ Rf6 10. Td6+ Rf7 11. Rg5, sau 8...Nc7+ 9. Rg5, sau 8...Nc5 9. Re5. La 7...Nh4 urmează 8. Th2, trecînd într-o variantă pe care o examinăm mai jos, sau 7...Na7 8. Td2 Nb8+ 9. Rg5. După 7...Nd4 8. Td2, ca răspuns la 8...Nc3, 8...Na1, 8...Ng7 sau 8...Nh8, trebuie jucat 9. Td7+ Rf6 10. Td6+ Rf7 11. Rg5 și dacă 8...Nc5, atunci decide 9. Re5) **8. Rg5 Na5 9. Te2 Nd8+** (la 9...Nb6 urmează 10. f6 Nd8 11. Tc6) **10. Rf4 Nh4** (dacă 10...Nb6 sau 10...Na5, atunci 11. Re5 Nd8 12. Tc6) **11. Th2 Nd8** (dacă 11...Ne1, atunci 12. Rg5, sau 11...Ne7 12. Th7+ Rf6 13. Th6+ Rf7 14. Re5) **12. Th7+ Rf6 13. Ta7 Ne7+ ! 14. Rg4 Nd8 15. Ta6+ Rf7 16. Rh5 !** (cu pionul de pe coloana nebunului se aplică o manevră care n-ar fi reușit în cazul pionului central) **16...Rg7 !** (dacă direct 16...Ne7, atunci 17. Ta7 Rf6 18. T:e7 R:e7 19. Rg6 și cîștigă) **17. Td6 ! Ne7** (la 17...Na5 albul joacă 18. f6+ sau 18. Rg5) **18. Td7 Rf7 19. T:e7+ R:e7 20. Rg6** și albul cîștigă.

În poziția din diagrama 1040, pentru a obține remiza, negrului îi este suficient să manevreze cu nebunul pe dia-

1040

C. VIANNA, 1883

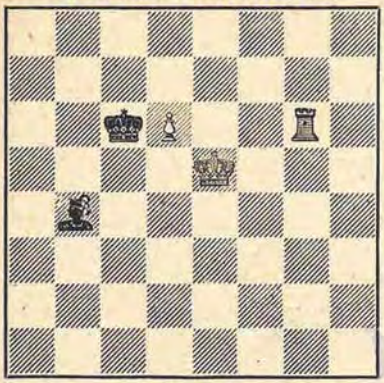
Remiză

gonala d5-h1, deoarece regele și turnul albului sînt legați de apărarea pionului, iar mutarea Rb6 interferează turnul, ceea ce face posibilă mutarea N:c6.

Exact în același mod se obține remiza în poziția lui Guretzki-Kornitz (diagrama 1041): **1...Na3! 2. Th6** (sau 2. Re6 N:d6) **2...Nb4 3. Te6 Na3 4. Tg6 Nb4** etc.

1041

B. GURETZKI-KORNITZ, 1883

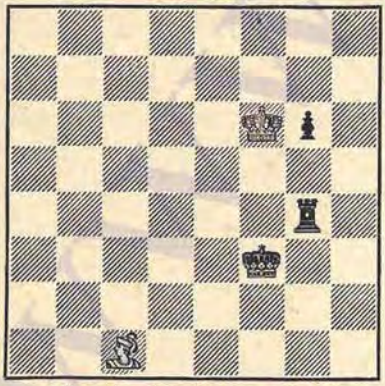


Remiză

Dacă regele părții mai tari se află departe de pion, atunci pionul poate fi pierdut (diagrama 1042): **1...Te4**

1042

P. ROMANOVSKI-I. RABINOVICI, Leningrad, 1924



Albul la mutare face remiză

(altfel prin mutarea Ng5 se interferează turnul și pionul g6 cade) **2. Nh6! Tc6+ 3. Rg5 Re4 4. Ng7** și negrul n-are nicio putere în fața amenințării de a se interfera linia de acțiune a turnului prin Nf6 urmat de R:g6. Se înțelege, nu întotdeauna ideea interferenței poate fi aplicată. De exemplu, în studiul lui Kubbel (diagrama 1043), deși regele se află departe, totuși albul câștigă: **1. Tf6!**

1043

L. KUBBEL, 1935

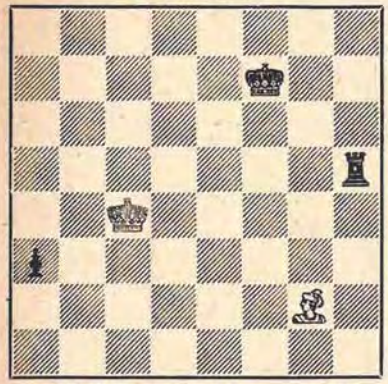
Albul la mutare câștigă

(după 1. Th2 Rg3 2. Tc2 Ne8 3. Tc4 Nh5 4. Rg7 Ng4 sau 1. Tc2 Nd7 2. Tc4+ Rh5 3. Rg7 Ng4 albul pierde pionul; de aceea, în mod obligatoriu, pionul trebuie apărat din partea de sus) **1... Ne8 2. Th6 Nh5** (în afara acestei interferențe, negrul n-are altă speranță!) **3. Rg7 R:h4 4. Rf6** (în timp ce negrul a luat pionul, albul a avut timp să-și aducă în joc regele) **4...Rg4 5. Th8!** (luînd nebunului cîmpul e8, albul joacă la zugzwang) **5...Rh4 6. Rf5! Rg3 7. T:h5.**

Mai trebuie amintit și despre posibilitățile de pat pe care le are partea mai slabă. În poziția din diagrama 1044 situația albului pare fără speranță, deoarece la **1. Rb3 a2!** (1...Ta5 2. Ra2 duce la o remiză teoretică) **2. R:a2**

1044

R. TEICHMAN

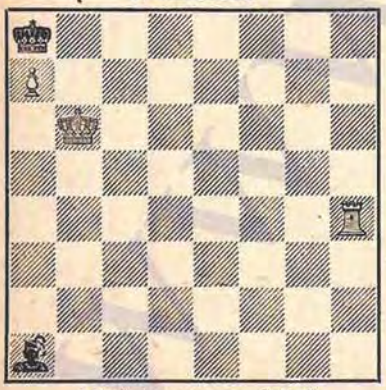


Albul la mutare face remiză

negrul răspunde **2... Th2**. Totuşi albul reuşeşte să facă remiză : **2. Rb2 ! Th2** (dacă 2...Re6, atunci 3. Ne4 Th2+ 4. Ra1 Re5 5. Nc2 ! Rd4 6. Nb3 Rc3 7. N:a2 Rc2 8. Nf7 remiză, sau 2...Ta5 3. Ra1 Re6 4. Ne4 Re5 5. Nc2 Ta3 6. Nh7 Rd4 7. Ng8 Rc3 8. N:a2 remiză) **3. Ra1 ! T:g2** — pat. Dacă **3...Re6**, atunci albul joacă **4. Ne4 Re5 5. Nc2 !** etc.

1045

J. VANCIURA



Albul la mutare cîştigă

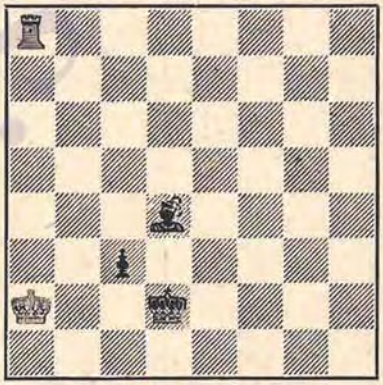
În studiul lui Vanciura (diagrama 1045), albul nu trebuie să joace **1. Th7 Nd4+ 2. Ra6** din cauza **2...Ng7 !**, de exemplu : **3. Th4 Nd4 !** sau **3. Rb6 Nd4+ 4. Ra6 Ng7 !**, sau **3. Rb5 Nb4 4. Ra6 Ng7 !** Cîştigă **1. Rb5 ! Nb2** (dacă 1...Ne5, atunci 2.Te4 şi 3. Ra6) **2.Tb4 Nc3** (sau 2...Na3 3. Tb3 şi 4. Ra6) **3. Tc4 ! Ne5 4. Ra6** şi negrul trebuie să cedeze.

TURN ÎMPOTRIVA NEBUN ŞI PIONI

Lupta turnului împotriva unui nebun şi a unui pion se termină de obicei remiză — poziţiile care urmează constituie excepţii. Astfel, de exemplu, în poziţia din diagrama 1046, negrul cîştigă : **1...c2 2. Tc8 Nc3 ! 3. Td8+ Re2** (nu însă 3...Re1, din cauza 4. Tb8 c1D 5. Tb1) **4. Te8+ Rf2 5. Tf8+ Rg2 6. Tg8+ Rh2.**

1046

„Deutsche Schachzeitung", 1887



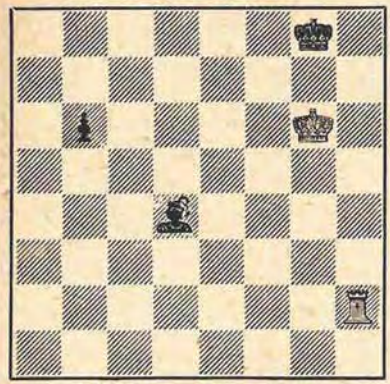
Negrul la mutare cîştigă

În poziţia 1047 urmează : **1. Td2 Ne5 2. Td8+ Nf8 3. Tb8 b5 4. T:b5 Nd6 5. Tb6 Nc7 6. Tb8+.**

În poziţia din diagrama 1048, jocul se desfăşoară în modul următor : **1. Tg5+ Rf8 2. Th5 Nc7** (după 2...Ng3 3. Tf5+ Re8 4. Tg5 negrul pierde nebunul)

1047

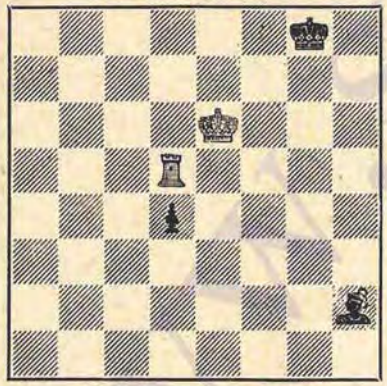
J. BERGER, 1921



Albul la mutare cîştigă

1048

Z. BIRNOV, 1946



Albul la mutare cîştigă

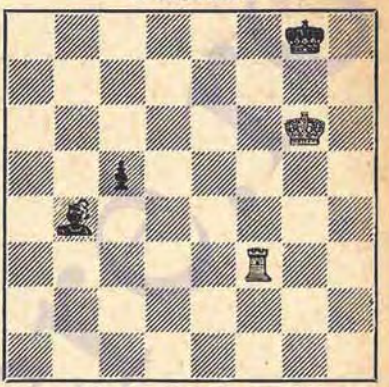
3. Rd7 ! Nb6 (sau 3...Ng3 4. Tf5+ Rg7 5. Tg5+) **4. Tb5 Na7 5. Ta5 Nb6 6. Ta8+ Rf7 7. Re6 !**

În poziţia din diagrama 1049, după **1. Tf5 Na3 2. Tf1 Nb4 3. Tf3 ! c4 4. Tf5 Ne3** (sau 4...c3 5. Tb5) **5. Tf7 !** negrul se află în zugzwang şi pierde nebunul.

Un nebun şi doi pioni cîştigă de obicei împotriva unui turn, dacă pionii

1049

F. SACKMANN

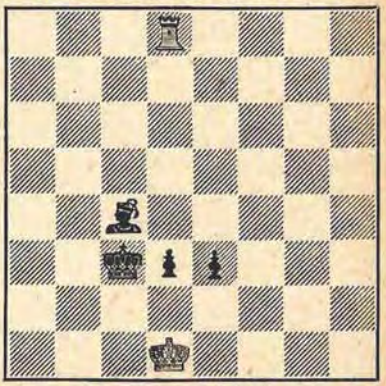


Albul la mutare cîştigă

au înaintat relativ departe (diagrama 1050) : **1...Ne6 !** (cu ameninţarea 2...Ng4+ şi 3...d2+ ; în afară de aceasta, mutarea făcută împiedică şahul 2. Tc8+) **2. Re1 Ng4 !** (dacă 2...d2+, atunci 3. Re2

1050

H. v. d. LASA, 1843 („Handbuch")



Negrul cîştigă

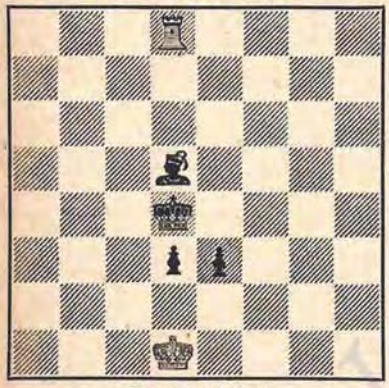
Ng4+ 4. R:e3) **3. Td6 d2+ 4. Rf1 d1D+ 5. T:d1 N:d1** şi cîştigă. De observat că aci este greşit în loc de **1...Ne6 !**

să se joace **1...d2?**, din cauza **2. Td3+ !** (nu însă 2. T:d2, deoarece la aceasta negrul răspunde nu 2...e:d2?, ci 2...Nb3+ şi 3...e:d2+), sau **1...Nb3+ 2. Re1 Nc2** (dacă 2...d2+, atunci 3. Re2 d1D+ 4. T:d1 şi 5. R:e3) **3. Te8+ Rb2 4. Tb8+ Rc1 5. Td8 d2+ 6. Re2 d1D+ 7. T:d1+** şi **8. R:e3.**

La această situaţie s-a ajuns forţat plecînd de la poziţia clasică din diagrama 1051. Aci decide **1...Rc5 ! 2. Td7** (turnul trebuie să rămînă pe coloana

1051

H. v. d. LASA, 1843 („Handbuch")



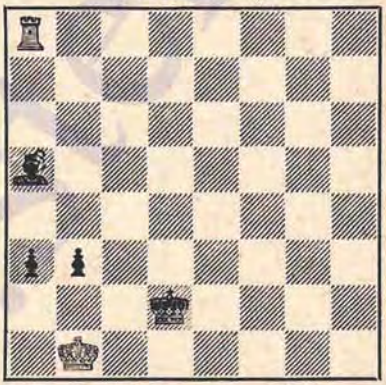
Negrul cîştigă

„d", deoarece se ameninţă tot timpul şah cu nebunul, urmat de d3—d2+. Varianta 2. Tc8+ Rb4 3. Tb8+ Rc3 4. Tc8+ Nc4 5. Td8, sau 3. Td8 Nc4 4. Tb8+ Rc3 5. Td8 duce la diagrama precedentă) **2...Ne4 3. Td8 Rb4 4. Td7 !** (cea mai exactă continuare. Dacă 4. Tb8+ Rc3 5. Td8, atunci 5...Ne6 ! şi cîştigă, iar la 4. Td6 Rc3 5. Td7 urmează 5...Ne6 6.Tc7+ Rd4 7. Tg7 Nb3+ şi cîştigă) **4...Rc3** (cu ameninţarea 5...Ne6) **5. Td6** (provoacă cele mai mari greutăţi negrului, deoarece împiedică mutarea 5...Ne6, iar 5...Nf7 este inutil din cauza 6. Tc6+) **5...Nb3+** (începutul unei manevre interesante) **6.Re1 Re2** (ameninţă 7...Nc4 şi 8...d2+) **7. Te6+** (nu ajută 7. Td4, din cauza 7...Nf7 8. Td7 Nc4) **7...Rb2 8. Td6 Rc3 ! 9. Td8** (albul este în zugzwang. Dacă 9. Td7, atunci 9...Nc4 10. Rd1 Ne6, trecînd într-o variantă care a fost examinată mai sus; la pierdere duce şi 9. Tc6+ Nc4 10. Td6 d2+) **9...Ne4 ! 10. Rd1** (acum s-a ajuns la poziţia de după mutarea a cincea a albului, dar cu turnul la d8 în loc de d6) **10...Ne6 11. Re1 Ng4 !**

Cînd pionii se află la marginea tablei, nebunul cîştigă numai în cazuri excepţionale. De exemplu, în poziţia lui Steinitz (diagrama 1052) negrul cîştigă

1052

W. STEINITZ, 1862

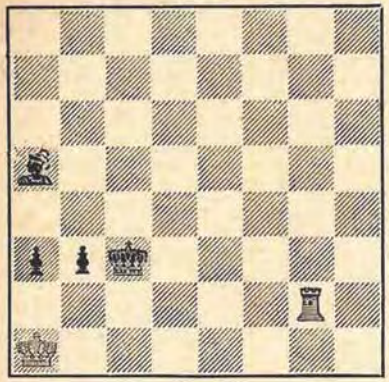


Negrul la mutare cîştigă

prin **1...a2+ ! 2. Rb2 a1D+ ! 3. R:a1 Re2 4. Te8+ Ne3+ 5. T:e3+ R:e3 6. Rb1 b2.**

Aşezarea turnului pe linia a doua (diagrama 1053) asigură remiza în cazul pionilor laterali: **1...Rd3 2. Rb1** (în favoarea negrului este 2. Tg3+? Rc2) **2...Nd2** (la 2...Nc3 se poate răspunde 3. Tb2 ! a:b2 — pat, sau 3...N:b2 — pat, sau 3...Rc4 4. Th2) **3. Tg3+ ! Re4** (sau 3...Ne3 4. Tg2) **4. Tg4+ Rb5 5. Tg3 ! a2+** (inutil este 5...Ra4 sau 5...Rc4, din cauza 6. Tg4+) **6. Rb2 Ne1+ 7. Ra1 Ra4 8. T:b3 ! R:b3** — pat.

1053



Remiză

Exemplul următor (diagrama 1054) arată cum trebuie condusă apărarea atunci cînd turnul se află în spatele adversarului : **1.Ta8 ! Rb5** (dacă 1...b2+, atunci 2.Ra2 Rb4 3.Tb8+ Ra4 4.T:b2, sau 2...Rb5 3. Tb8+ Nb6 4. Ta8 Nc5 5. Tb8+ Nb6 6. Ta8. La 1...a2 urmează 2. Rb2 Rb5 3. Tb8+ Nb6 4. Ta8 !, cu amenințarea de a sacrifica turnul, 4...Na5 5. Tb8+ Nb6 6. Ta8 ! Nd4+ 7. R:b3. După 1...Rb4 remiza se obține prin 2. Tg8, de exemplu : 2...b2+ 3. Ra2 Rc3 4. Tc8+ Rd2 5. Tb8, sau 2...a2 3. Rb2 !, sau 2...Nb6 3. Tg2 Nd4+ 4. Rb1 a2+ 5. T:a2 !, sau 2...Rc3 3. Tg2 ! și se ajunge la poziția din diagrama 1053) **2. Tb8+ Rc4** (dacă 2...Nb6, atunci 3. Ta8 Rb4 4. Tb8 Rb5 5. Ta8 Nd4+ 6.Rb1 a2+ 7. T:a2 !) **3. Ta8 ! Rb5 4.Tb8+ Nb6 5. Ta8 Nd4+ 6. Rb1 Nc5 7. Ra1 Rc4 8. Rb1 Rd3 9. Ta6** (turnul pe coloana „a" are o poziție excelentă) **9...Rc3 10. Ta8 Rb4 11. Ra1** remiză.

1054

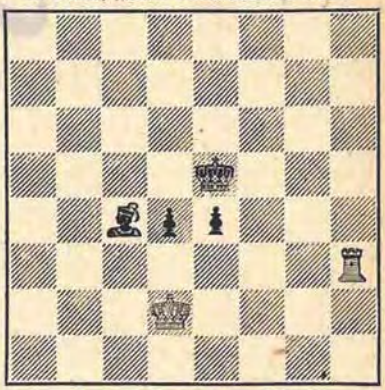
H. v. d. LASA, 1843 („Handbuch")

Albul la mutare face remiză

Următoarele două exemple sînt de asemenea foarte importante. În primul dintre ele (diagrama 1055) negrul cîștigă : **1...Rf4 2. Th4+ Rf3 3. Th3+ Rf2 4. Th4** (sau 4. Th2+ Rg3 și 5...e3+) **4...e3+ 5. Re2 e2 ! 6. Th2+ Rg1**

1055

R. FINE, „Basic Chess Endings", 1941

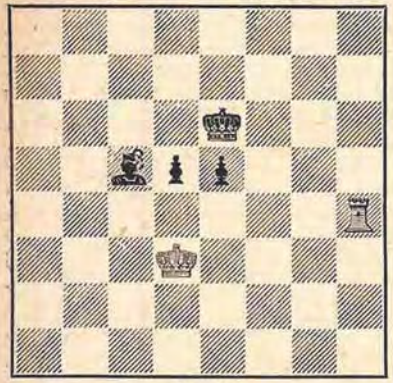


Negrul la mutare cîștigă

În al doilea exemplu (diagrama 1056) pionii sînt mai puțin înaintați și negrul nu poate cîștiga, de exemplu : **1...Rf5 2. Th5+ Rf4 3. Th4+ Rf3** (sau 3...Rg5 4. Ta4 Rf5 5. Ta5) **4. Th5 e4+ 5. Re2 e3 6. T:d5 e2 7. Td1 !** sau **1...Ne7 2. Th1** e4+ (2...Rf5 3. Tf1+ Rg4 4. Tg1+ Rf3 5. Tf1+ Rg2 6. Tf5 Nd6 7. Tf6 !)

1056

R. FINE, „Basic Ches Endings", 1941

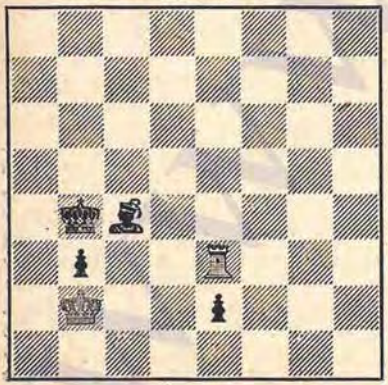


Remiză

3. Rd4 Nf6+ 4. Re3 Nd8 (la 4...Rf5 e bine 5. Th5+ Ng5+ 6. Rd4, iar dacă 4...Nb2, atunci 5. Th4 ! Re5 6. Th5+ Rd6 7. Th4 Nc1+ 8. Rd4) **5. Th6+ Re5 6. Th5+ Rd6 7. Th6+ Re5 8. Te6 ! Ng5+ 9. Re2 Rd4 10. Te8 Re5 11. Te6 ! Nf4 12. Rf2 Rd4 13. Re2 ! e3 14. Te8 !**

1057

J. BERGER, 1921

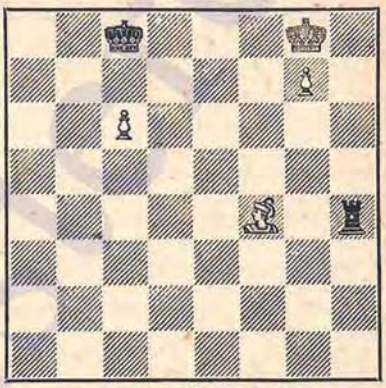


Remiză

Nu este ușor pentru turn să lupte nici împotriva pionilor izolați. Este adevărat că în poziția lui Berger (diagrama 1057) albul face remiză, deoarece negrul nu poate întări poziția regelui său. Dacă **1...Nd3 2. Te7 Re4 3. Te8 Rd4** (pregătind 4...Ne4), atunci **4. T:e2 !** și **5. R:b3.** În schimb însă, în poziția lui Stamma (diagrama 1058), nu există remiză : **1. Ne5 Th1** (pentru a da șahuri pe linia întîi. La pierdere imediată

1058

F. STAMMA, 1745



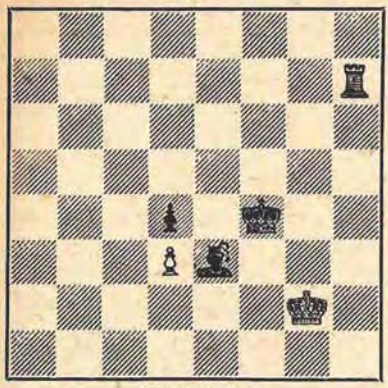
Albul mută și cîștigă

duce 1...Th5 2.Rf7 ! Tf5+ 3. Rg6 etc.) **2. c7 !** (o mutare foarte importantă, cum se va vedea curînd) **2...Tf1** (nu schimbă rezultatul 2...Rd7 sau 2...Te1, la care albul răspunde 3. Rf7 trecînd în varianta principală) **3. Rh7 Th1+ 4. Rg6 Tg1+ 5. Rf7 Tf1+ 6. Nf6 Tg1 7. Nd8 ! Tf1+ 8. Rg6 Tg1+ 9. Ng5** și pionul se transformă în damă.

TURN ÎMPOTRIVA NEBUN, NUMĂRUL PIONILOR FIIND EGAL

În poziția din diagrama 1059 poate urma : **1. Th4+** (cu scopul de a împinge regele negru pe linia a cincea) **1...Rf5 2. Rf3 Re5 3. Th5+ Re6 4. Re4 Ng1**

1059



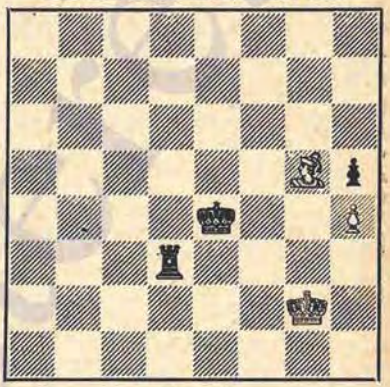
Albul cîștigă

5.Th6+ Re7 6.Re5 (s-ar părea că acum cîștigul este aproape, deoarece pentru aceasta ar fi suficient să se dea turnul pentru pion și nebun. Însă o pripeală inutilă ar permite regelui negru să obțină opoziția și să facă remiză; de exemplu: 6...Rd7 7. Td6+ Re7 8. T:d4? N:d4+ 9. R:d4 Rd6. În consecință, regele negru trebuie îndepărtat și mai mult) **6...Rd7 7. Rd5 Re7 8. Te6+ Rd7** (dacă 8...Rf7, atunci 9. Te4 și 10. T:d4) **9. Tg6 Ne3 10. Tg7+ Rd8 11. Re6 Nf2 12. Rd6 Re8** (ceva mai bun nu există! Nu merge 12...Re8, din cauza 13.Te7+ de exemplu: 13...Rf8 14. Te4 Rf7 15. Rd5 și 16. T:d4, sau 13...Rd8 14. Tf7 Ng3+ 15. Rd5) **13. Te7+ Rb8** (dacă 13...Rd8, urmează 14. Tf7) **14. Te4 Rb7 15. Rd5 Rb6 16. T:d4 N:d4 17. R:d4 Rc6 18. Re5** și albul își transformă pionul în damă.

Cu mult mai grea este obținerea cîștigului în pozițiile de tipul celei din diagrama 1060: **1...Rf5 2. Rf2 Rg4 3. Re2** (dacă 3. Rg2, atunci 3...Tf3 4. Ne7 Te3 5. Ng5 Te2+ 6. Rf1 Rf3 7. Nf6 Te6 8. Ng5 Rg3 9. Nd8 Te4 10. Ng5 Te8! și albul se află în zugzwang. La continuarea din partidă duce 3. Ne7 Td2+ 4. Re3 Td7 5. Ng5 Tf7) **3...Tf3!** (prima sarcină a negrului constă în alungarea regelui alb pe coloana „c", pe linia a cincea) **4. Nh6 Rg3 5. Ng5 Tf8! 6. Re3** (sau 6. Re1 Te8+, cu alungarea regelui alb pe coloana „d", deoarece mutarea 7. Rf1 duce la o poziție pierdută pe care am examinat-o mai sus) **6...Te8+ 7. Rd3 Rf3 8. Rd4** (în toate cazurile regele este alungat pe

1060

SALVE-RUBINSTEIN, Praga, 1909



Remiză

coloana „c", de exemplu: 8. Nf6 Te6 9. Ng5 Td6+ sau 8. Rd2 Te6 9. Rd1 Rf2 10. Rd2 Td6+) **8...Te6 9. Rd5?** (greșeala decisivă. Corect era 9. Rd3; vezi mai jos analiza lui B. Baranov) **9...Te4!** (negrul a obținut mult și totuși e încă prematură aducerea regelui la g3 și luarea pionului cu turnul) **10. Nf6 Rf4** (greșit este 10...Tg4 11. Re5 Rg3, din cauza 12. Ne7 T:h4 13. N:h4+ R:h4 14. Rf4 remiză) **11. Nd8 Rf5 12. Ng5 Tg4 13. Ne7** (se amenințase 13...T:g5 14. h:g5 R:g5 15. Re4 Rg4! etc.) **13...Tg7 14.Nf8 Td7+ 15. Re6 Td4 16. Ne7.** Acum, cînd regele alb se află la o depărtare de patru coloane de pionul său, la un cîștig rapid duce **16...Rg4 17. Re5 Te4!** (nu 17...Td1 18. Rc4 Th1, din cauza 19. Rd3, dar se poate juca și 17...Td3 18. Rc4 Th3 19. Rd4 T:h4 20. N:h4 R:h4 21. Re3

Rg3) **18. Ng5 Rh3 19. Rd5 T:h4 20. N:h4 R:h4 21. Re4 Rg3.**

Mai tîrziu, datorită analizei lui B. Baranov, s-a stabilit că în partida Salve-Rubinstein albul ar fi putut obţine remiza. Trebuia jucat **9. Rd3** (în loc de 9. Rd5?) **9...Td6+ 10. Re3** şi regele alb nu poate fi alungat pe coloana „b" sau pe linia a cincea: de exemplu, **10...Td7 11. Re4 Re4 12. Re3! Td3+ 13. Re2!** (albul trebuie să menţină opoziţia diagonală. Rău este 13. Rc4 din cauza 13...Tg3 14. Rb4 T:g5 15. h:g5 Rf5 sau 14. Nf6 Tg6 15. Ng5 Tc6+) **13...Td7 14. Re3 Rf3 15. Re2 Re2 16. Re3**, sau **10...Td7 11. Re2 Re2 12. Re3! Td3+ 13. Re4!** (nu însă 13. Rc2? din cauza 13...Tg3 şi regele negru este împins pe coloana „b": 14. Rb2 Rd1 15. Nf4 Tg4 16. Ng5 Tc4 17. Rb3 Tc8 18. Rb2 Re2 19. Rb3 Rf3 20. Nf6 Rg3 21. Ng5 Tc6 22. Ne7 Tc1 23. Ng5 Th1 24. Rc2 T:h4 25. N:h4+ R:h4 26. Rd2 Rg3 27. Re2 Rg2 şi cîştigă) **13...Tg3 14. Rd4 Tg4+ 15. Re3 Te4 16. Nf6 Tc6 17. Ng5** etc.

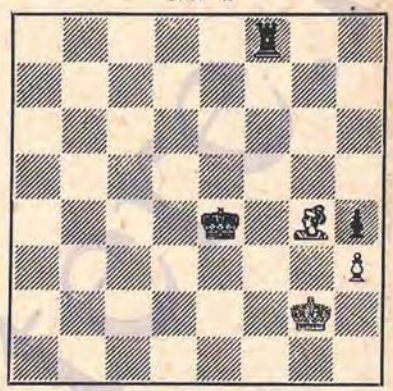
De aceea şi în poziţia din diagrama 1060 a este corect numai 1. Re1! deoarece după 1. Rc1? Re2 2. Rc2 Th3, regele alb este împins pe coloana „b" (indicat de B. Baranov).

1060 a

Remiză

Dacă pionul părţii mai tari a trecut limita de mijloc a tablei, atunci cîştigul este asigurat. Astfel, de exemplu: în poziţia din diagrama 1060 b negrul obţine forţat cîştigul: **1...Rf4 2. Rf2 Tb8 3. Rg2 Tb2+ 4. Rf1 Rg3 5. Nd7**

1060 b



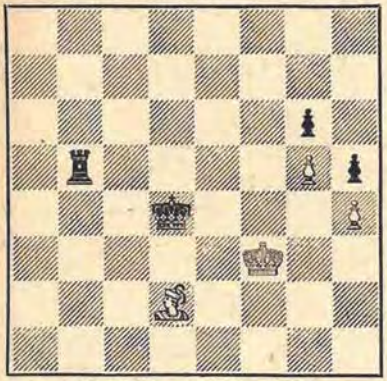
Negrul la mutare cîştigă

Tf2+ 6. Re1 Tf7 7. Ng4 Rg2 8. Re2 Te7+ 9. Rd2 Rf2 10. Rd3 Te3+ 11. Rd4 (sau 11. Rd2 Tg3 12. Ne6 Tg6 şi 13...Td6+) **11...Tg3** (cu ameninţarea 12...T:g4) **12. Ne6 Rf3 13. Nd5+** (sau 13. Rd3 Tg6) **13...Rf4 14. Ne6 Tg6 15. Nc8 Td6+ 16. Rc5** (restul este simplu, deoarece regele alb a fost alungat pe coloana „c") **16...Td2 17. Ng4 Rg3 18. Re4 Th2 19. Rd3 T:h3 20. N:h3 R:h3 21. Re2 Rg2.**

Nu este atît de uşor de obţinut cîştigul şi atunci cînd sînt cîte doi pioni de fiecare parte. Un caz relativ simplu al acestui tip de final îl prezintă poziţia din diagrama 1061. Negrul a cîştigat alungînd treptat regele adversarului: **1...Tf5+ 2. Nf4** (sau 2. Rg3 Re4 3. Nc1 Tf3+ 4. Rg2 Tb3 şi apoi urmează manevra regelui Re4-f5-g4) **2...Rd3 3. Rg3 Re4 4. Nh8 Tf3+ 5. Rg2 Tb3 6. Ng3 Rf5 7. Rh3 Td3 8. Rg2 Rg4 9. Ne1.** În această poziţie trebuie jucat **9...Th3!** şi **10...T:h4.** Rubinstein a jucat **9...Td1**

1061

VIDMAR-RUBINSTEIN, Petersburg, 1909

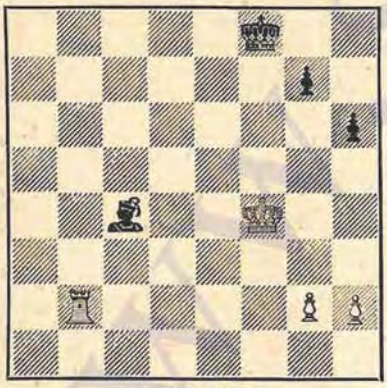


Negrul la mutare cîştigă

10. Nf2 Td2 11. Rg1 Rf3, dar şi aceasta a dus desigur la cîştigul partidei.

Mult mai grea este situaţia din diagrama 1062 : **1. Re5 Rf7 2. Tb7+ Rf8**

1062



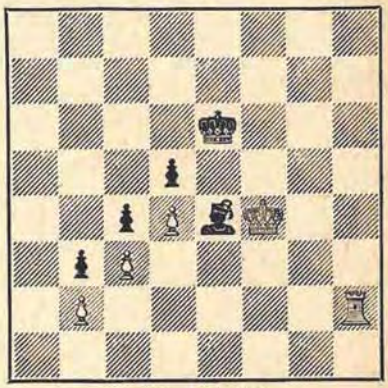
Albul cîştigă

(referitor la 2...Rg6, vezi varianta A) **3. Rd6 Na2 4. g3 Ne4 5. Rd7** (albul trebuie să alunge regele negru fie la g8, fie la g6) **5...Rf7 6. Rd8+ Rf8** (la 6...Rf6 sau 6...Rg6, albul răspunde 7. Re8, cu ameninţarea 8. Rf8 şi 9. Tb6+) **7. Tb4 Nd5 8. Tf4+ Rg8 9. Re7 Nb3 10. Tf8+ Rh7 11. Tb8 ! Ne4 12. Rf8 g5** (altfel, după 13. Tb7 se cîştigă un pion) **13. Tb7+ Rg6** (nu merge 13...Rh8 14. Te7 Nd5 15. Re8 şi 16. Rd7) **14. Tg7+ Rf6** (sau 14...Rf5 15. Tc7 Ne2 16. Rg7 h5 17. Rh6 şi cîştigă, sau 14...Rh5 15. Tc7 Nd5 16. Rg7 şi cîştigă) **15. Th7 Rg6 16. Te7 Nd5 17. Td7 Ne4** (dacă 17...Ne6, atunci 18. Td6 ! Rf6 19. T:e6+ şi cîştigă) **18. Td6+ Rh5 19. Rg7** cîştigînd pionul h6 şi partida.

Varianta A: **2...Rg6 3. Rd6** (regele alb caută să ajungă la f8) **3...Rf6 4. Tb4 Na2 5. Tf4+ Rg5 6. g3 !** (datorită poziţiei turnului pe linia a patra negrul nu are niciun fel de contrajoc) **6...Nb1 7. Re7 g6 8. Rf8 h5 9. Rg7** şi nu există o apărare satisfăcătoare împotriva **10. h4** mat, sau **7...h5 8. Rf8 Rh6 9. Tb4 Nd3 10. Rg8 Ne2 11. Tb6+ g6** (sau 11...Ng6 12. Td6 şi cîştigă) **12. h4 Nf5 13. Rf7 Ne2 14. Rf6 Nf5 15. Tb8 Rh7 16. Rg5 Rg7 17. Tb7+ Rg8 18. Rf6** şi **19. Tg7.**

Realizarea avantajului, atunci cînd pe tablă sînt mai mulţi pioni, se obţine tot prin limitarea mobilităţii regelui părţii mai slabe şi îndepărtarea lui de teatrul principal de operaţii dacă, desigur, pionii ambelor părţi se află în aceeaşi zonă a tablei (diagrama 1063) :

1063



Albul cîştigă

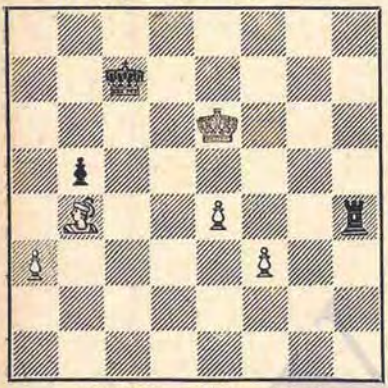
1. Th6+ Re7 2. Re5 Nf3 3. Td6 Ne4 4. T:d5 etc. Exemplele în care pionii se află pe coloane diferite sînt date în capitolul următor.

TURN ÎMPOTRIVA NEBUN, NUMĂRUL PIONILOR FIIND INEGAL

Este util să comparăm două poziţii, prezentate în diagramele 1064 şi 1065. În prima dintre ele (diagrama 1064) nebunul şi cei trei pioni cîştigă datorită poziţiei active a regelui şi posibilităţii

1064

WITTEK-SCHWARZ, Graz, 1890



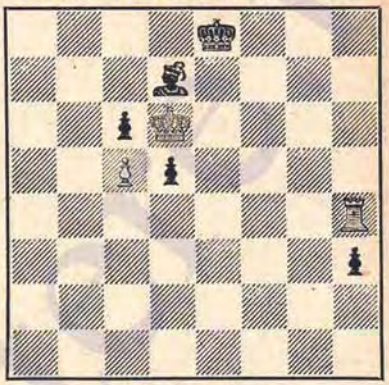
Albul la mutare cîştigă

de a întări poziţia pionilor: **1. f4! Th6+ 2. Re5 Rd7 3. f5 Th1 4. Rf6 Th2 5. e5 Re8 6. Re6** (la 6. e6 negrul ar fi răspuns 6...Te2) **6...Th1 7. Rd5** (cu scopul de a ataca pionul b5) **7...Th5** (sau 7...Tf1 8. f6 Tf2 9. Rc6 Te2 10. Nd6 Tb2 11. e6 şi cîştigă) **8. f6 Rf7 9. Nc3! Re8 10. Re6 Th3 11. Nb4 Rf7 12. R:b5 Re6 13. Nd6 Tb3+ 14. Re4 Tb1 15. a4 Ta1 16. Rb3 Tb1+** (sau 16...Rf7 17. Na3!) **17. Ra2 Tb7 18. Ra3 Tb1 19. a5 Ta1+ 20. Rb4 Tb1+ 21. Rc5 Ta1 22. Rb6 Tb1+ 23. Rc6 Ta1 24. Ne7 Te1+ 25. Rb7 Rd7 26. Nb6 Re6 27. a6 R:e5 28. a7 Ta1 29. f7.**

În al doilea final (diagrama 1065), în care raportul de forţe este exact acelaşi, turnul şi pionul cîştigă din cauza

1065

PETROV-IAROVITÎN, Sverdlovsk, 1948



Albul cîştigă

poziţiei cu totul defavorabile a figurilor adverse: **1...Nf5 2. Th5!** (aşa ar fi trebuit să se joace. În partidă a urmat 2. R:c6? d4! 3. T:d4 h2 4. Td1 h1D+ 5. T:h1 Ne4+ şi partida s-a dat remiză) **2...Ng4 3. Tg5 Nd1** (dacă 3...h2, atunci 4. Tg8+ Rf7 5. Th8 şi 6. T:h2. Dacă însă 3...Nd7, atunci 4. Te5+ Rd8 5. Th5!) **4. Tg3 Na4 5. T:h3 Rf7 6. Th4 Nb5 7. Tb4 Re8** (altfel 8.T:b5!) **8. Tf4! Ne4 9. R:e6 Rd8 10. Rd6 Re8 11. e6.**

Dacă pentru calitate compensaţia este de trei pioni, atunci nebunul cîştigă aproape întotdeauna împotriva turnului. Ca exemplu, dăm partida Fine-Keres (diagrama 1066): **1...g5! 2. Te1 Rf6 3. Tg1 Rg6 4. Te1 Nf6 5. Tg1 g4!** (o cale frumoasă de cîştig) **6. f:g4 f4 7. g5 Nd4 8. Td1 Ne3! 9. R:e3 Ne1 10. Td6+ R:g5 11. Tb6 f3 12. Rd3 Rf4 13. Tb8 Rg3** şi albul a cedat, deoarece unul din pioni se transformă în damă.

1066

FINE-KERES, Amsterdam, 1938

Negrul la mutare ciştigă

TURN ÎMPOTRIVA A DOI PIONI

Pentru turn, cei mai primejdioşi sînt pionii care au atins linia a şasea (a treia). În poziţia din diagrama 1067 albul pierde chiar dacă este la mutare, deoarece unul dintre pionii negri se transformă imparabil în damă. Albul pierde şi în poziţia din diagrama 1068, de exemplu, **1. Tb3 f2** sau **1...g2.**

Dacă regele părţii mai tari se află relativ aproape de pioni, atunci participarea lui activă la luptă poate să influenţeze simţitor rezultatul. În poziţia din diagrama 1069 negrul la mutare ciştigă: **1...d1D 2. T:d1 R:d1 3.Rd3 e2** etc.; dacă la mutare este albul,

1069

Albul la mutare ciştigă
Negrul la mutare — albul pierde

atunci urmează: **1. Re2 Rf3 2. Rd3 Rf2 3. Tb1 Rf3 4. Tf1+ Rg2 5. Re2 R-oriunde 6.R:e3**, sau **1...d1D+ 2.T:d1 Rf2 3. Rd3 e2 4. Td2** şi ciştigă în toate variantele.

1067

Negrul ciştigă

1068

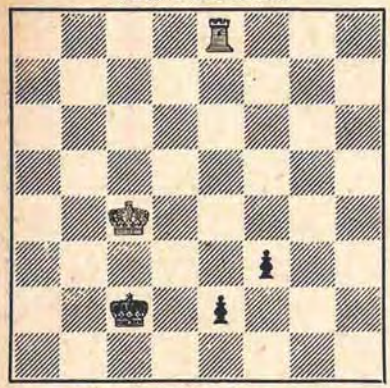
Negrul ciştigă

În exemplul 1070, cu albul la mutare, survine o remiză prin repetare de mutări: **1. Te3 ! Rd1 (d2) 2. Td3+ Re2** (după 2...Re1 se poate juca 3. T:f3) **3. Te3+ Rb2 4. Tb3+ Ra2 5. Te3 Ra1 6. Ta3+ Rb2 7. Tb3+** etc.; negrul nu este în stare să-şi îmbunătăţească poziţia figurilor; negrul la mutare transformă unul din pioni în damă: **1...Rd2 2. Td8+ Re1 3. Rd3 f2 4. Ta8 f1D.**

Citeodată forţa a doi pioni negri legaţi, care au atins linia a doua şi a treia, nu poate fi folosită din cauza poziţiei proaste a regelui lor la marginea

1070

G. KEIDANSKI, 1914
(sfîrşitul unui studiu)



Albul la mutare face remiză
Negrul la mutare cîştigă

tablei. De exemplu, în poziţia din diagrama 1071, albul obţine remiza : **1. Rf5 ! Rh4** (sau 1...Rh6 2. Rf6 Rh7 3. Rf7 şi

1071

J. KLING şi B. HORWITZ, 1851

Albul la mutare face remiză

negrul trebuie să se reîntoarcă cu regele) **2. Rf4 Rh3 3. Rf3 Rh2** (regele stînd la h2, pionii au devenit imobili, deoarece în cazul înaintării pionului „a", pionul „b" se ia cu şah) **4. Re3 ! Rg2** (dacă 4...Rh3, atunci 5. Rf3. Nimic nu dă nici 4...Rg3, din cauza 5. Tg1+ şi după 5...Rh2 6. Tb1 survine o poziţie care a mai fost, iar dacă 5...Rh3 6. Rf3 Rh2 ? 7. Tb1 ! albul chiar cîştigă) **5. Rd3 Rf3 6. Re2 a2 7. R:b2 a:b1D+ 8. R:b1**, sau **6. T:b2 a:b2 7. Re2.**

Soluţia poziţiei din diagrama 1072 este analoagă variantei 6...Rh2 ? 7. Tb1 ! din exemplul precedent : **1. Te1+ Rh2 2. Tb1** şi negrul trebuie să cedeze,

1072

Albul la mutare cîştigă

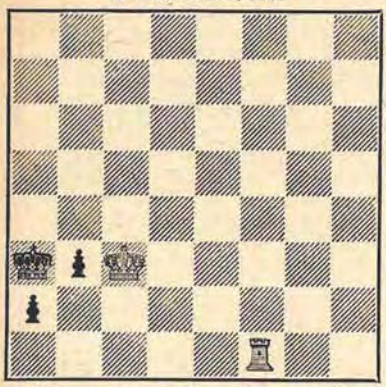
deoarece se află în zugzwang. Tot ceea ce s-a spus pînă acum se referă, desigur, şi la poziţiile simetrice cu pioni albi, ajunşi pe liniile a şasea—a şaptea.

Merită atenţie exemplul 1073, în care negrul face remiză prin : **1...b2 2. Tf8 b1C+ 3. Re2 a1D** (suficient pentru remiză este şi 3...Cc3 sau 3... Rb4) **4. Ta8+ Rb4.**

În partida Keres-Eliskases (diagrama 1074) s-a jucat **1...Re3 2. Rb1** (cea mai bună şansă) **2...Ta6 3. b7 Tb6+ 4. Re1 Th6** şi partida s-a dat remiză din cauza următoarei variante forţate : **5. Rd1 Rd3 6. Re1 Re3 7. Rf1 Rf3 8. Rg1 Tg6+ !** În exemplul 1075 albul se salvează datorită poziţiei proaste a regelui negru :

1073

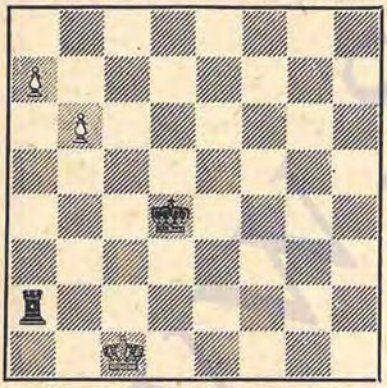
O. FREIBERG, 1898



Negrul la mutare face remiză

1074

KERES-ELISKASES, Noordwijk, 1938

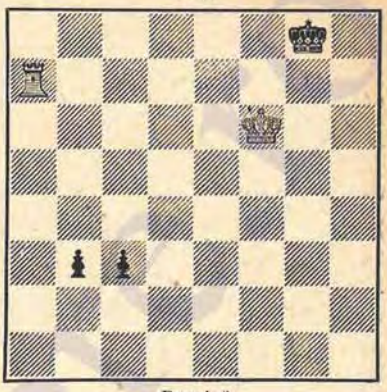


Negrul la mutare face remiză

1...b2 2. Tb7 c2 3. Tb8+ (nu însă 3. Rg6 Rf8 4. Rf6 Re8 etc.) **3...Rh7 4. Tb7+ Rg8** (nu merge 4...Rh6 din cauza 5. T:b2 c1D 6. Th2 mat) **5. Tb8+** remiză.

În poziția din diagrama 1076 albul cîștigă: **1. g7!** (o variantă instructivă survine în cazul cînd albul joacă 1. f7?, după care negrul obține remiza prin 1...T:g6+ 2. Re5! Tg5+! 3. Re4 Tg1!)

1075

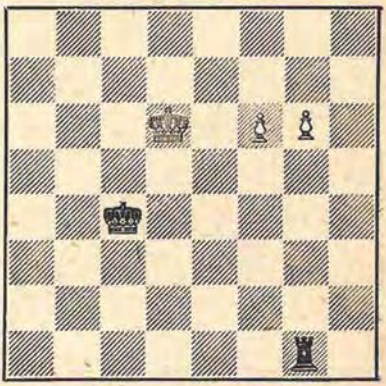


Remiză

1...Rd4 (sau 1...Tg6 2. Re5) **2. Re6!** (pregătind înaintarea pionului „f", ceea ce nu mergea imediat din cauza 2...Tg6+. Rău este 2. Re6 Re4 3. Re7 Re5 4. Rf7 Rf5 remiză, iar dacă 2. Rd7, atunci 2...Re5! 3. Re7 Rf5 etc.; nu însă 2...Rd5? 3. Re8 ajungînd la varianta principală) **2...Re4!** (dacă 2...Tg6, atunci 3. Rb5 Tg5+ 4. Rb4 Tg1 5. f7 Tb1+

1076

TARRASCH-IANOVSKI, Ostende, 1907
(variantă din partidă)



Albul la mutare cîștigă

6. Ra5 şi cîştigă, sau 2...Re5 3. f7 Tg6+ 4. Rb5) **3. Rd7 !** (numai după ce cîmpul e5 a devenit inaccesibil regelui negru, regele alb poate ajunge pe linia a opta prin cîmpul d7. La remiză duce 3. Rc7? Rd5 4. Rd7 Re5 etc., sau 3. Rb6 Tg6 4. Ra5 Tg5+ 5. Ra4 Tg6 6. Ra3 Rc3 7. Ra2 Rc2) **3...Rd5 4. Re8 ! Re6 5. f7 Ta1 6. f8C+ ! Rf6 7. g8D.**

În poziţia din diagrama 1077 albul nu mai poate cîştiga : **1. f7 Re4 2. Rb6 Tf6 !** (nu 2...Rb4 3. Rc7 !) **3. Rc7** (dacă 3. Ra5?, atunci 3...Rc5 şi cîştigă, de

1077

I. MAIZELIS, 1950

Remiză

exemplu : 4. Ra4 Rd6, sau 4. e7 T:f7 5. e8D Ta7 mat) **3...Rd5 4. Rd7 Re5 5. e7 T:f7** remiză.

În consecinţă, dacă măcar unul dintre pioni este central, atunci în poziţii de acest tip nu există cîştig.

Poziţia din diagrama 1078 este remiză, deşi regele negru nu este încă izolat la marginea tablei : **1. Tf1 ! a2** (dacă negrul mută cu regele, atunci urmează 2. Rd3 ! şi albul cîştigă) **2. Tg1+ Rh4 3. Rf4 Rh3 4. Rf3 Rh4** (pierde 4...Rh2? din cauza 5. Ta1 !) **5. Rf4** remiză prin repetare de mutări.

O luptă foarte interesantă se desfăşoară în studiul lui Şapiro (diagrama

1078

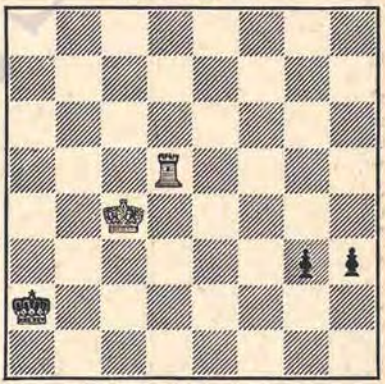
H. v. d. LASA, 1864

Albul la mutare face remiză
Negrul la mutare albul cîştigă

1079) : **1. Td2+ Rb1** (rău este 1...Ra1? 2. Rb3 ! şi mat la mutarea următoare) **2. Rc3 ! Rc1** (singura apărare. Conti-

1079

M. ŞAPIRO, 1915



Albul la mutare cîştigă

nuările 2...g2? sau 2...h2? duc, după 3. Td1+ Ra2 4. Tg1 sau 4. Th1, la pierderea pionilor) **3. Ta2 Rd1** (din nou singura mutare, deoarece 3...Rb1? 4. Te2

g2 5. Te1+ Ra2 6. Tg1 duce la pierdere imediată) **4. Rd3 Re1** (după 4...Re1 5. Re3 Rd1 6. Rf3 g2 7. Rf2 cîştigul pentru alb este clar) **5. Re3** (totuşi !) **5...h2 ! 6. Ta1+ ! Rb2 7. Th1 g2** (altfel urmează 8. Rf3) **8. T:h2** şi albul cîştigă.

În poziţia din diagrama 1080 jocul se dezvoltă în modul următor : **1. Te7+**

1080

D. HARWITZ, 1862

Albul la mutare cîştigă

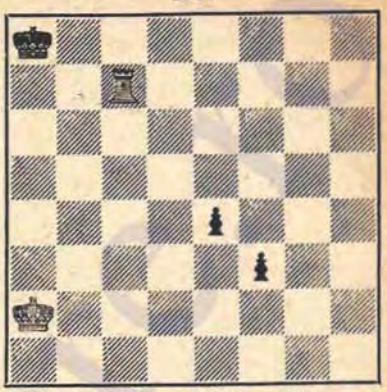
Rg8 (nu merge 1...Rh8 din cauza 2. Tb7 ! a3 3. Rg6 şi cîştigă, iar dacă 1...Rh6, atunci 2. Tc2) **2. Tg7+ Rf8** (dacă 2...Rh8, atunci tot 3. Tb7) **3. Tb7 Re8 4. T:b2** şi albul cîştigă.

Dacă pionii negri se află pe liniile a treia şi a patra, atunci ei nu pot să înainteze singuri spre cîmpul de transformare, iar dacă sînt lipsiţi de ajutorul regelui lor, se pierd inevitabil (diagrama 1081) : **1. Tf7 !** (greşit este 1. Te7 ? f2 ! 2.Tf7 e3 şi cîştigă) **1...Rb8 2. Tf4 ! Re7 3. T:e4 Rd6 4. Tf4** şi **T:f3.**

În exemplul următor (diagrama 1082) albul obţine remiza : **1. Tb7 ! Re5 2. Tb4 Rd5 3. T:a4 Re5 4. Ta8 Re4 5. Rg7 b2 6. Tb8 Re3 7. Rf6 Re2.**

În poziţia din partida Tarrasch-Ianovski (diagrama 1083), datorită ajutorului regelui lor, pionii au putut înainta spre damă : **1. Rd4 Rb3** (dacă 1...Tf5 atunci

1081



Albul la mutare cîştigă

1082

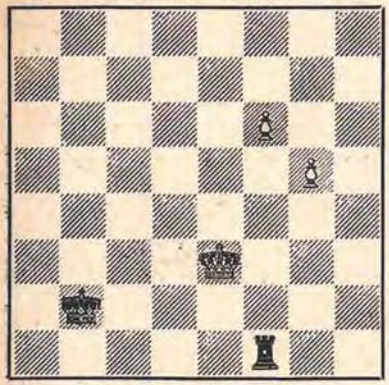
Albul la mutare face remiză

albul joacă 2. Re4 T:g5 3. f7 Tg4+ 4. Re3 Tg3+ 5. Rf2 şi 6. f8D) **2. Re5 Re4 3. g6 Te1+ 4. Rd6 Td1+** (referitor la 4...Tg1 ! 5. g7 vezi, mai sus, diagrama 1076) **5. Re7 Te1+ 6. Rf7** şi pionii nu pot fi opriţi.

În poziţia din diagrama 1084 pionii negri, susţinuţi de rege, par foarte periculoşi, dar albul reuşeşte totuşi, fiind la mutare, să facă remiză : **1. Te8 ! e2** (se poate încerca 1...f3 2. Td8+

1083

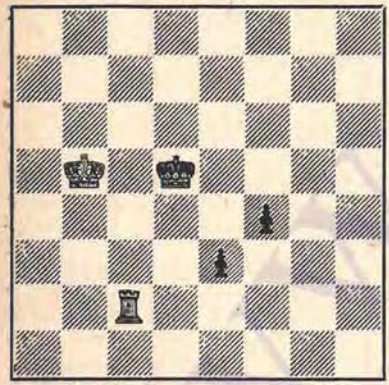
TARRASCH-IANOVSKI. Ostende. 1907



Albul la mutare ciştigă

1084

G. KEIDANSKI. 1914 şi N. KOPAEV. 1954



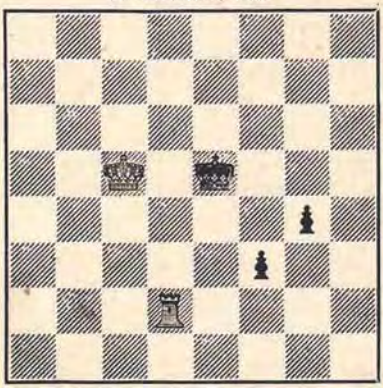
Albul la mutare face remiză

Re4, dar acum nu urmează 3. Te8+ Rd3, ci 3. Rc4, ceea ce duce la egalare, de exemplu : 3...f2 4. Te8+ Rf3 5. Tf8+ ! Re2 6. Rd4 Rd2 7. Tf3 ! ; dacă 2...Re5, atunci 3. Te8+ Rd4 4. Td8+ Rc3 5. Tf8 !, ajungînd la poziţia de remiză din diagrama 1077; nu însă 3. Rc4 f2 4. Te8+ Rd6 ! şi ciştigă. Continuarea 1...Rd4 se parează prin 2.Tf8 e2 3.T:f4+ Rd5 4. Tf8 !, sau 3...Rd3 4. Tf3+ Rd2 5. Tf2) **2. Td8+ Re4 3. Re4 Re3** (dacă 3...f3, atunci 4. Te8+ Rf4 5. Rd3 Rg3 6. T:e2, sau 3...Rf3 4. Te8 Rf2 5. Rd3 f3 6. Rd2 Rf1 7. Te3 Rg2 8. T:e2+ cu remiză în toate variantele) **4. Te8+ Rd2 ! 5. Td8+ ! Re2** (sau 5 ...Re1 6. Tf8 Rd2 7. Td8+ Rc2 trecînd în varianta principală. Dacă 5...Rc1, atunci 6. Te8 f3 7. Rd3 Rd1 8. Ta8 ! şi negrul trebuie să joace 8...e1C+, deoarece 8...Re1? 9. Ta1+ ! Rf2 10. Rd2 duce la ciştig pentru alb — compară cu diagrama 1069) **6. Te8 f3 7.Te3 !** (vezi diagrama 1070). Cum a demonstrat Kopaev, în poziţia din diagrama 1084, remiza se obţine şi prin **1. Tc5+ ! Re4** (dacă 1...Re6, atunci 2.Tc6+, de exemplu : 2...Re7? 3. Tc1 f3 4. Rc4 f2 5. Rd3 şi ciştigă, sau 2...Rf5 3. Tc5+ Rg4 4. Rc4 etc. Nimic nu dă nici 1...Rd4 2. Tc4+ Rd3 3. T:f4 e2 4. Tf3+ Rd4 5. Tf4+ Rd5 6. Tf8 etc.) **2. Re4 ! e2 3. Te8 Re3 4. Te8+** şi apoi ca în varianta principală.

Dacă deplasăm poziţia din diagrama 1084 cu o coloană spre dreapta, atunci survine exemplul 1085 în care, după părerea lui Maizelis, negrul ciştigă, de

1085

N. KOPAEV. 1953



Albul la mutare face remiză

exemplu: **1. Td8 g3! 2. Te8+ Rf5!** (Berger, în cartea sa „Teoria şi practica finalurilor" analizează numai 2...Rf4? 3. Rd4 g2 4. Tf8+ Rg3 5. Tg8+ Rf2 6. Re4 Re2 7. Tg3 sau 3...f2 4. Tf8+ Rg4 5. Re3) **3. Tf8+** (sau 3. Rd4 g2! 4. Tf8+ Re6! 5. Tg8 f2, sau 3. Rd5 f2 4. Tf8+ Rg6 5. Re6 g2, cîştigînd în toate variantele) **3...Re4! 4. Te8+ Rd3 5. Tg8 g2!** etc. (compară cu diagrama 1076), însă, jucînd **1. Td5+!** (analiza lui Kopaev) **1...Rf4 2. Rd4! f2 3. Td8 Rf3 4. Tf8+ Re2 5. Te8+ Rd2 6. Tf8 g3 7. Tf3** albul obţine remiza.

Pionii negri aşezaţi pe linia a patra sînt complet neprimejdioşi pentru alb. În poziţia lui Kling şi Horwitz (diagrama 1086) negrul face remiză: **1.Th3+ Rb2** (la pierdere duce 1...Rc2? 2. Rc4 b3 3. Th2+ Rc1 4. Rc3 Rb1 5. Tf2 Ra1 6. Tf4 b2 7. T:a4+ Rb1 8. Tb4

1086

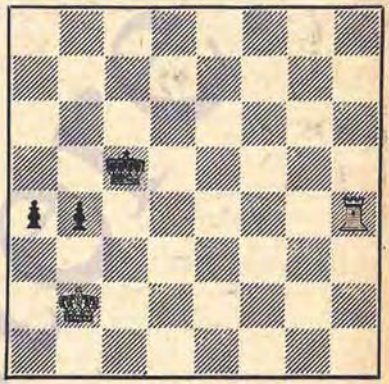
J. KLING şi B. HORWITZ, 1851
(analiza lui Tassinari)

Remiză

Ra1 9. Rc2 şi cîştigă) **2. Re4 b3 3.Th2+** (absolut necesar, deoarece 3. Rb4 Ra2! 4. R:a4 b2 sau 4. Th2+ b2 5. Rc3 a3 duc la o remiză clară) **3...Ra3!** (mutare indicată de Tassinari. Kling şi Horwitz considerau că albul trebuie să cîştige după 3...Rc1 4. Rc3—vezi mai sus) **4. Rc3 b2!** (începutul unui interesant joc pentru obţinerea patului) **5. Rc2** (dacă 5. T:b2, negrul e pat) **5...Ra2 6. Th1 a3 7. Tf1 b1D+ 8. T:b1** — pat.

Următorul exemplu (diagrama 1087) seamănă în oarecare măsură cu poziţia precedentă: **1. Rc2 Rb5** (negrul poate să mute numai cu regele) **2. Rd3 a3**

1087



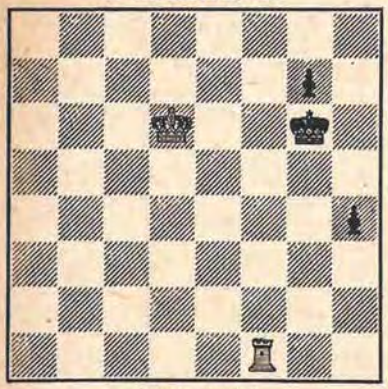
Albul cîştigă

(acum această mutare este forţată. Dacă 2...Rc5 sau 2...Ra5, atunci 3. Th5+ Rb6 4. Rc4 b3 5. Rb4 b2 6. Th1 cîştigînd pionii) **3. Rc2! Ra4 4. Tg4! Ra5 5. Rb3** şi ambii pioni cad. La cîştig duce de asemenea şi **1. Th5+ Re4 2. Ta5 a3+ 3. Ra2 Re3 4. Te5+ Rd4 5. Te8** şi **6. Rb3.**

Lupta împotriva pionilor legaţi este comparativ grea, dacă regele părţii mai tari se află departe de pioni. De exemplu, în poziţia din diagrama 1088 albul trebuie să depună eforturi serioase pentru a obţine victoria: **1...Rg5!** (şansele de remiză ale negrului sînt legate numai de înaintarea pionului h4. Dacă 1...Rh5 2. Re5 g5, atunci 3. Rf5 h3 4. Tg1 g4! 5. Rf4 şi cîştigă; după 1...h3 2. Th1 Rf5 3. T:h3 g5 4. Rd5 g4 5. Th8 Rf4 6. Rd4 se ajunge la o poziţie teoretică uşor cîştigată) **2. Re5 Rg4** (dacă 2...h3 3. Re4 Rh4 4. Rf3 g5 5. Ta1 g4+

1088

F. SACKMANN, 1920



Albul cîştigă

1089

J. BERGER, 1888 şi N. KOPAEV, 1953

Albul la mutare cîştigă

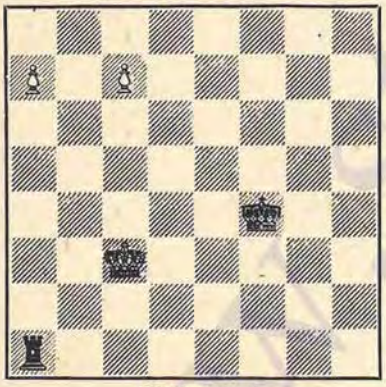
6. Rf2 survine o poziţie analoagă celei din diagrama 1087) **3. Re4 ! Rg3** (altfel regele este izolat pe coloana „h" prin Tg1+) **4. Re3 Rg2** (la 4...h3 decide 5. Tg1+ Rh4 6. T:g7 h2 7. Rf2 h1C+ 8. Rg2 sau 5...Rh2 6. Rf2 g5 7. T:g5 Rh1 8. Rg3) **5. Re2 h3 !** (simplifică sarcina albului 5...g5 6. Tf2+ Rg1 7. Tf5 ! g4 8. Tf4 g3 9. T:h4, sau 6...Rg3 7. Rf1 h3 8. Rg1 g4 9. Tf8 Rh4 10. Rf2 g3+ 11. Rf3) **6. Tf2+ ! Rg3** (dacă 6...Rg1, atunci 7. Rf3 h2 8. Tg2+ Rh1 9. Ta2 g5 10. Ta1 mat) **7. Tf7 !** (mutarea cîştigătoare ; dacă acum 7...h2, atunci 8. R:g7+ Rh3 9. Rf2 şi cîştigă, sau 8... Tf4 9. Th7 Rg3 10. Rf1 şi cîştigă) **7...g5 8. Rf1 Rh2** (la 8...h2 albul răspunde 9. Th7 ! şi cîştigă) **9. Tf2+ Rh1** (sau 9...Rg3 10. Rg1 şi cîştigă) **10. Ta2 g4 ! 11. Rf2 Rh2 12. Ta3 Rh1 13. Rg3 şi 14. Ta1** mat.

Pionii izolaţi, susţinuţi de rege, sînt aproape tot atît de tari ca şi cei legaţi. Studiul lui Berger, din diagrama 1089, se rezolvă conform intenţiei autorului prin **1. a6**, dar cum a arătat Kopaev, la cîştig duce şi **1. c7 Td1+ 2. Re8 Ta1 3. a6 ! Rf4 4. Rb7 Tb1+ 5. Re6 Te1+ 6. Rb6** (nimic nu dă 6. Rd7 Td1+ 7 Re7 Te1+ 8.Rf8 ! Th1 ! 9. a7 Th8+ 10. Re7 Ta8 ! 11. Rd6 Rf5 12. Rc6 Re6 13. Rb7 Rd7 !, sau 10. Rg7 Ta8 11. Rf6 Rg4 12. Re6 Rg5 13. Rd6 Rf6 14. Rd7 T:a7. Ramificaţiile acestei variante sînt de asemenea interesante, de exemplu : 8. Rf7 ? Tc1 ! şi cîştigă, sau 8. Rf6 ? Tc1 ! 9. a7 Tc6+ şi cîştigă) **6...Re5** (dacă 6...Tb1+, atunci 7. Ra5 Ta1+ 8. Rb4 etc.) **7. Rb7 !** (autorul studiului analizează numai continuarea 7. a7 ? Rd6 ! 8. Rb5 Tb1+ 9. Rc4 Ta1 ! 10. c8D Tc1+ 11. Rb5 T:c8 12. Rb6 remiză) **7...Tb1+ 8. Re6 Te1+ 9. Rd7 Td1+ 10. Re8 ! Te1 11. a7** şi unul dintre pioni se transformă în damă. Soluţia autorului studiului este următoarea : **1. a6 Td1+ !** (pierde şi 1...Ta1 ? 2. c7 ! Td1+ 3. Re7 Tc1 4. Rd7 Td1+ 5. Rc6 Tc1+ 6. Rb6 Tb1+ 7. Ra5 Ta1+ 8. Rb4 Tb1+ 9. Ra3 Tc1 10. a7, deoarece turnul nu poate ţine ambii pioni liberi. Este greşit să se joace, aşa cum arată I. Rabinovici în „Endspiel" şi R. Fine în „Basic Chess Endings", 5. Re6 Te1+ 6. Rf6 Tf1+ 7. Rg6, deoarece în loc de 7...Tc1 ? negrul continuă cu 7...Tf8 !, cu remiză asigurată, de exemplu : 8. a7 Rh4 ! 9. Rg7 Ta8 ! 10. Rf6 Rh5 11. Re6 Rg6 12. Rd6 Rf6 13. Rc6 Re6 14. Rb7 Rd7 sau 9. Rh6 Ta8 ! 10. Rg6

Rg4 11. Rf6 Rh5 etc. Dacă 1...Rf4?, atunci 2. a7 Td1+ 3. Rc7 Ta1 4. Rb6 Tb1+ 5. Rc5 Tc1+ 6. Rb4 Ta1 7. c7) **2. Re8 Ta1** (referitor la 2...Rf4 3. a7 Ta1, vezi mai sus) **3. Rb7 Tb1+** (altfel albul joacă 4.a7) **4. Ra8!** (mutarea decisivă) **4...Te1** (dacă 4...Rf4, atunci 5. a7 Re5 6. c7 Tc1 7. Rb7 Tb1+ 8. Rc6 Tc1+ 9. Rd7 Td1+ 10. Re7 cu cîştig, sau 4...Tb6 5. c7 T:a6+ 6. Rb7 şi cîştigă) **5. a7! Rf4** (dacă 5...T:c6, atunci 6. Rb7) **6. Rb7 Tb1+ 7. Ra6 Ta1+ 8. Rb6 Tb1+ 9. Rc5 Te1+ 10. Rb4 Tb1+ 11. Rc3 Ta1 12. c7** (vezi diagrama 1090).

1090

J. BERGER, 1888
(sfîrşitul unui studiu)

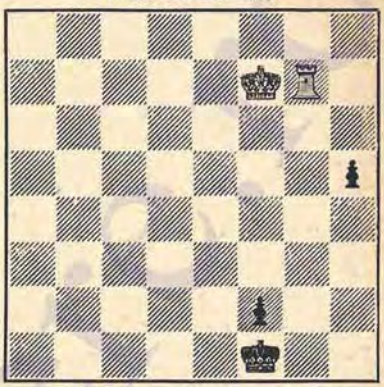


Albul cîştigă

În studiul lui Cehover (diagrama 1091), poziţia albului pare fără speranţă; el se salvează însă şi obţine remiza trecînd într-un final de turn contra damă: **1. Rg8! h4** (dacă 1...Re2 2. Te7+ Rf3 3. Tf7+ Rg2 4. Tg7+ Rh2 5. Tf7 Rg2 6.Tg7+, oricum regele negru va trebui să ocupe cîmpul f1) **2. Th7 h3!** (sau 2...Rg2 3. Tg7+ trecînd în varianta pe care am examinat-o în comentariul de la prima mutare a negrului) **3. T:h3! Rg2** (s-ar părea că negrul cîştigă, dar...) **4. Th7! f1D 5. Tg7+ Rh3 6. Th7+ Rg4**

1091

V. CEHOVER, 1949



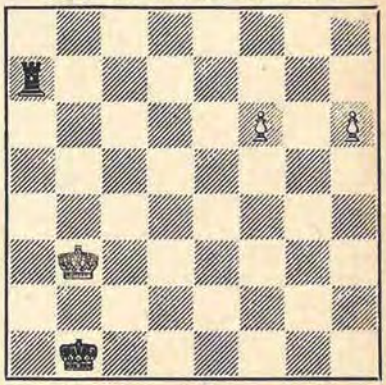
Albul la mutare face remiză

7. Tg7+ etc., deoarece negrul nu poate scăpa de şahul etern.

În poziţia lui Rabinovici (diagrama 1092) negrul la mutare cîştigă: **1...Tf7**

1092

I. RABINOVICI, „Endspiel", 1938



Albul la mutare face remiză
Negrul la mutare cîştigă

sau **1...Th7** şi albul pierde ambii pioni. Dacă însă albul este la mutare, atunci el reuşeşte să facă remiză: **1. Re4!**

Tf7 (sau 1...Th7 2. Rd5 T:h6 3. Re5 Rc2 4. f7) **2. h7 !** (cu scopul de a îndepărta turnul) **2...T:h7 3. Rd5 Rc2 4. Re6** (compară cu exemplul 1094).

Ultimele două exemple subliniază importantul rol al tacticii în lupta șahistă.

Foarte deseori scopul principal al părții mai tari este lupta împotriva pionului mai avansat. În studiul lui Mandelbaum (diagrama 1093) trebuie jucat: **1. Tf8 !** (la remiză duce 1. T:h7, deoarece, luînd pionul h7, albul pierde un tempo important, de exemplu: 1...

1093

A. MANDELBAUM, 1881

Albul la mutare cîștigă

Rd5 ! 2. Tf7 Re4 3. Rc5 f3 4. Rc4 Re3 5. Rc3 f2 6. Rc2 Re2 7. Te7+ Rf3) **1...Re5 2. Re5** (amenințînd alungarea regelui prin 3. Te8+. De aceea nu este bine 2...h5 3. Te8+ Rf5 4. Rd4 h4 5. Tf8+ Rg4 6. Re4 n3 7. Tg8+ Rh4 8. Rf3 și cîștigă) **2...Re4 3. Re4 Re3** (sau 3...f3 4. Te8+ Rf4 5. Rd3 h5 6. Tf8+ Rg3 7. Re3 h4 8. Tg8+ Rh2 9. R:f3 și cîștigă) **4. Re3 f3** (sau 4...h5 5. Te8+ Rf2 6. Rd2 și albul cîștigă, de exemplu: 6...f3 7. Th8 Rg2 8. T:h5 f2 9. Tg5+ Rf3 10. Tf5+ Rg2 11. Re2 și cîștigă, sau 6...h4 7. Th8 Rg3 8. Re1 h3 9. Rf1 f3 10. Th7 ! h2 11. Th8 f2 12. Th7 și cîștigă) **5. Te8+ Rf2** (dacă 5...Rf4, atunci 6. Rd2 Rg3 7. Re1 etc.) **6. Rd2 h5 7. Th8 ! Rg2 8. T:h5 f2 9. Tg5+ Rf3 10. Tf5+ Rg2 11. Re2** și albul cîștigă.

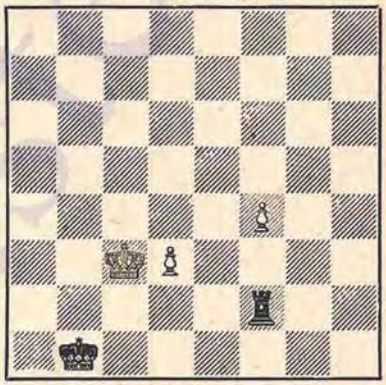
Dacă pionii n-au trecut încă de jumătatea tablei, atunci pentru activizarea unuia din pioni, de obicei trebuie sacrificat celălalt. De exemplu, în poziția din diagrama 1093, albul, jucînd 1. T:h7 ar fi dat adversarului posibilitatea să-și activizeze pionul „f".

Poziția din diagrama 1094 (care survine într-un studiu al lui Reti) a fost considerată de autor ca pierdută, din cauza variantei: **1. d4 ? T:f4 2. Re4**

1094

R. RETI, 1929

(analiza lui Mattison)

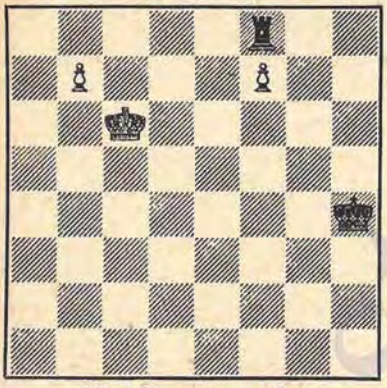


Albul la mutare face remiză

Re2 3. Re5 Rd3 4. d5 Re4 etc. Mattison a demonstrat însă că trebuie jucat: **1. Rd4 ! T:f4+** (dacă 1...Rc2, atunci 2. Re5 remiză, de exemplu: 2...Te2+ 3. Rd6 R:d3 4. f5 Re4 5. f6 sau 2...R:d3 3. f5 Ta2 4.f6 Ta5+ 5.Re6 Re4 6. f7) **2. Re5 Tf8** (sau 2...Tf1 3. d4 Rc2 4. d5 Rc3 5. d6 Rc4 6. d7 Td1 7. Re6 Rc5 8. Re7 remiză) **3. d4 Re2 4. d5 Re3 5. d6 Re4 6. Re6 Re5 7. d7 Re6 8. Re7** și albul obține remiza, deoarece atacînd turnul el cîștigă un tempo important.

Pionii izolați care au ajuns pe penultima linie și sînt susținuți de rege sînt mult mai tari decît turnul. Un exemplu poate constitui poziția din diagrama 1090, care este sfîrșitul unui studiu de Berger. Același lucru îl confirmă și exemplul 1095, în care albul obține cîștigul prin : **1. Rd6** (nu 1. Rc7 ? T:f7+) **1...Rg5 2. Re7.** Dacă numărul de coloane care desparte pionii este mai mare de

1095



Albul la mutare cîștigă

trei, atunci cîștigul nu se mai poate obține (diagrama 1096) : **1. Re6 Td8 !** (nu însă 1...Td8 2. Rf7 Td7+ 3. Rg6 Td8 4. Rh7 ! și cîștigă) **2. Rf6** (dacă 2. Rd6 atunci 2...Tg8) **2...Rg2 3. Rg6 Rg3 4. Rh7 T:b7** și **5...T:g7** (+).

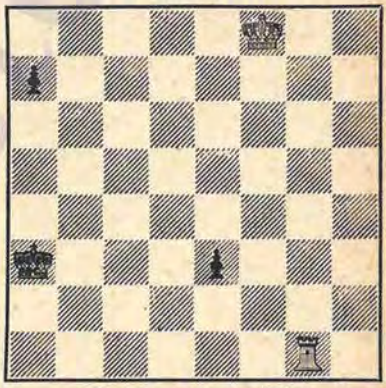
Încă un exemplu bun cu pioni izolați este studiul lui Sokov (diagrama 1097). Continuarea tentantă **1. Te1** nu este cea mai tare, deoarece la aceasta ar urma: **1...a5 2. Re7 a4 3. Rd6 Rb4 ! 4. Rd5 a3 5. Rd4** (sau 5. T:e3 a2 6. Te1 Rc3 ! remiză) **5...a2 6. R:e3 Re3** și negrul are remiza asigurată. Pentru a cîștiga, albul trebuie să împiedice mutarea **Rb4 !**, care nu permite regelui alb să ocupe o poziție activă. De aceea trebuie jucat **1. Tb1 ! Ra2** (sau 1...a5 2. Re7 a4 3. Rd6 Ra2 4. Te1, ceea ce duce la varianta principală) **2. Te1 !** (acum

1096

Remiză

1097

V. SOKOV, 1940



Albul la mutare cîștigă

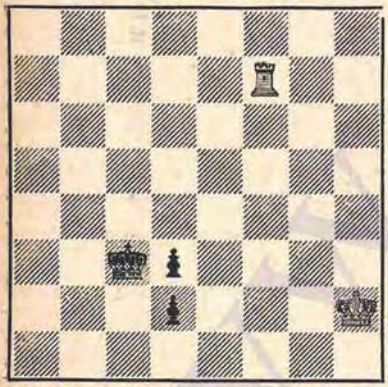
această mutare este foarte bună, deoarece regele negru a fost îndepărtat de la punctul b4) **2...a5 3. Re7 Rb3** (dacă 3... Rb2, atunci 4. Rd6 a4 5. Rc5 a3 6. Rb4 a2 7. Tc2+ Rb1 8. Rb3 a1C+ 9. Rc3 și cîștigă, sau 7...Rc1 8.T:a2 Rd1 9. Rc3 e2 10. Ta1 mat) **4. Rd6 a4** (mutarea 4...Rb4 n-ar fi permis regelui alb să ocupe cîmpul c5, dar ar fi pierdut un tempo important, de exemplu : 4...Rb4

5. Rd5 a4 6. Rd4 a3 7. Tb1+ Ra4 8. Rc3 a2 9. Ta1 Ra3 10. Te1 e2 11. Ta1 etc. La pierdere duce şi 4...Rc4 5. T:e3 a4 6. Rc6 Rb4 7. Te4+ Rb3 8. Rb5 a3 9. Te3+ Rb2 10. Rb4 a2 11. Te2+ Rb1 12. Rb3 etc., sau 5...Rb4 6. Te4+ ! Rb5 7. Rd5 a4 8. Rd4 Rb4 9. Rd3+ Rb3 10. Te8 a3 11. Tb8+ Ra2 12. Rc2 Ra1 13. Rb3 a2 14. Th8) **5. Re5 a3 6. T:e3+ Ra4** (dacă 6...Rb2, atunci 7. Rb4 etc.) **7. Re4 a2 8. Te1 Ra3 9. Re3** şi albul ciştigă.

Pionii dublaţi fac remiză sau ciştigă contra turnului numai în cazul unei poziţii deosebit de favorabile a figurilor. În poziţia din diagrama 1098 albul obţine cu mare greutate remiza : **1. Te7+ Rb4** (sau 1...Rd4 2. Td7+, de exemplu : 2...Rc4 3. Tc7+ Rb5 4. Tb7+ Rc5

1098

S. TARRASCH
(după un studiu de
J. Kling şi B. Horwitz)



Albul la mutare face remiză. Cu turnul pe linia a şasea sau cu regele alb la h3 — negrul ciştigă

5. Tb1 ! trecînd în varianta principală, sau 2...Re4 3. Te7+ Rf5 4. Tf7+ Re5 5. Tf1 Rd4 6. Rg2 Re3 7. Tf3+ Re2 8. Tf2+ Rd1 9. Tf8 ! Rc2 10. Tc8+ remiză în toate variantele ; greşit este după 4. Tf7+ răspunsul 4...Re6 ? din cauza 5. Tf1 Re5 6. Rg2 Rd4 7. Rf3 Rc3 8. Re3 Rc2 9. Tf2 şi albul ciştigă) **2. Tb7+ Re5 3. Tb1 ! Re4 4. Rg2 Re3 5. Rf2 Re2 6. Re3 !** Cu regele alb la h3 poate urma : **1. Te7+** (dacă 1. Tf1, atunci 1...Rc2 2. Tf2 Rc1 şi ciştigă) **1...Rd4 2. Td7+ Re3 3. Te7+ Rf2 4.Tf7+ Rg1 5.Tg7+ Rh1** şi negrul ciştigă. Cu turnul alb la f6 jocul se poate desfăşura în modul următor : **1. Te6+ Rd4 2. Td6+ Re4 3. Te6+ Rd5** şi negrul ciştigă.

TURN ÎMPOTRIVA A TREI-PATRU PIONI

Poziţiile lui Salvio constituie exemple caracteristice (vezi diagrama 1099) : **1...f3+ ! 2. T:f3** (dacă 2. Rh1, atunci 2...g2+ 3.R:h2 g:f1C+ ! sau 3...g:f1N !

1099

A. SALVIO, 1634

Negrul la mutare — ciştigă
Albul la mutare — remiză

şi ciştigă) **2...h1D+ 3. R:h1 R:f3 4. Rg1 g2** şi pionul se transformă în damă. Albul la mutare face remiză : **1. Rh1 ! f3 2. T:f3 ! R:f3** — pat, sau **1...Rh3 2. Tf3 ! Rg4 3. Tf1** etc. În a doua poziţie a lui Salvio (diagrama 1100) negrul nu poate să ciştige : **1...g2** (după 1...Rh4 albul poate fie să se menţină la o tactică de aşteptare, jucînd 2. Tb1 Rg5 3. Ta1, fie să continue activ : 2. R:f4 g2 3. Ta8, deoarece după 3...Rh5 4. Rf5 Rh6 5. Rf6 Rh7 6. Ta7+ Rg8 7. Ta8+ Rh7 8. Ta7+ Rh6 9. Ta8 etc., el are remiza asigurată) **2. Ta8 g1C+ ! 3. R:f4** (acum, pentru a obţine remiza, este suficient

1100

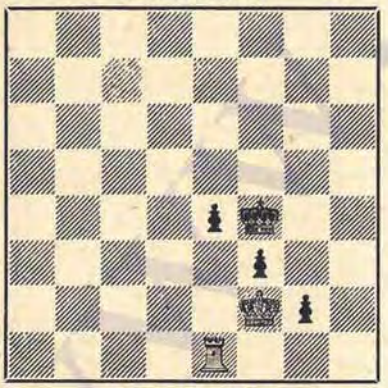
A. SALVIO, 1634

Remiză

pentru alb să-şi sacrifice turnul pentru ultimul pion al adversarului. Dacă urmează 3...Ce2+, atunci 4. Re3 şi 5. Th8+) **3...Cf3 ! 4. Th8+** (totuşi ! Se poate juca şi 4. Ta1, şi dacă 4...Cg1, atunci 5. Ta8, iar la 4...Rg2 urmează 5. Ta2+) **4...Ch4 5. Rg5 h1D 6. T:h4+ Rg2 7. T:h1 R:h1.** Dacă deplasăm poziţia lui Salvio din diagrama 1099 spre stînga cu o coloană sau mai multe, atunci albul nu mai poate face remiză (diagrama 1101): **1. Rg1** (dacă 1. Ta1 e3+ 2. Rg1 Rg3 şi cîştigă) **1...e3 2. Rh2 f2** şi negrul cîştigă.

1101

A. SALVIO, 1634



Negrul cîştigă

Foarte instructivă este poziţia lui Rinck (diagrama 1102), în care albul nu poate face decît remiză din cauza

1102

H. RINCK

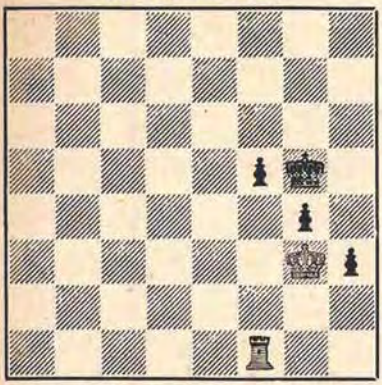
Albul la mutare face remiză

depărtării regelui său de pioni: **1. e6 !** (altfel albul pierde după 1...Te3) **1...Te3** (cu scopul de a deplasa turnul pe linia a opta. Nimic nu dă 1...Te3 din cauza 2. e7 Rf7 3. Rb4 ! cu remiză asigurată, deoarece nu merge nici 3...R:f6? din cauza 4. g8D, nici 3...Te6 4. Rc5 T:f6? din cauza 5. e8D sau 5. g8D+, iar continuarea 3...Te1 4. Rc5 Tc1+ 5. Rd6 Tc8 se pareză prin mutarea 6. Re5 !) **2. Rb5 Te8 3. Rb6 !** (la pierdere duce 3. e7? Rf7 4. Rb6 R:f6 etc.) **3...Rh7** (cu ameninţarea 4...Rg6) **4. Rb7 Te8 5. g8D+ ! T:g8 6. f7 Tf8 7. Re6 Rg7 8. e7** remiză.

Trei pioni, situaţi pe liniile a treia, a patra şi a cincea, sînt mai puţin periculoşi (diagrama 1103). La un joc corect partida se termină remiză, dar oricare dintre părţi poate pierde la cea mai mică neglijenţă: **1. Tf2 Rg6 2. Rf4 Rf6** (regele negru trebuie să se menţină pe cîmpurile f6 şi g6, iar în cazul aducerii turnului pe linia a şasea — pe cîmpurile f7 şi g7; numai în cazul cînd este forţat, regele se duce pe cîmpurile h6 şi h7, vezi mai jos) **3. Te2 Rf7 4. Te5 Rg6 5. Te6+** (nu merge 5. T:f5 din cauza 5...h2 6. Tg5+ Rh6 7. Tg8 Rh7) **5...Rg7** (pierde 5...Rh5? din cauza 6. Td6 h2

1103

„HANDBUCH". 1843



Remiză. Dacă pionii stau cu o linie mai sus, atunci albul cîştigă

7. Td8 Rg6 8. Th8. Rău este şi 5...Rh7, de exemplu : 6. Rg5 g3 7. Th6+ Rg7 8. T:h3 şi cîştigă, sau 6...Rg7 7. Tg6+ Rf7 8. Th6 Rg7 9. Th5 şi cîştigă) **6. Td6** (dacă 6. Rg5, atunci 6...h2 7. Te7+ Rf8 şi la remiză trebuie să se gîndească numai albul) **6...Rf7 7. Th6** (cu ameninţarea 8. R:f5) **7...Rg7 8. Th5** (la 8. Rg5 negrul joacă 8...f4 !) **8...Rg6 9. Tg5+** (numai în acest caz regele negru poate şi trebuie să meargă pe coloana „h") **9...Rh6 10. Tg8** (pionul f5 nu poate fi luat din cauza înaintării pionului „h") **10...Rh7 11. Td8 Rg6** (revenind pe vechiul loc) **12. Td6+ Rf7** remiză.

În poziţia din diagrama 1103 bis albul cîştigă : **1. Tf2 Rg7 2. Rf5 Rf7 3. Te2 Rg7** (sau 3...Rf8 4. R:f6 g4 5. Rg5) **4. Te6 Rh6** (sau 4...h3 5. Te3) **5. T:f6+ Rh5 6. Tf8.**

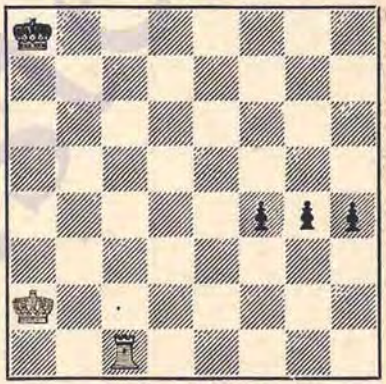
Trei pioni legaţi, care au depăşit jumătatea tablei, cîştigă împotriva turnului, în cazul cînd cei doi regi nu iau parte la luptă (diagrama 1104) : **1. Te4 g3 2. T:f4 h3** şi unul dintre pionii negri se transformă în damă.

Instructive sînt două poziţii ale lui Meyer. În prima dintre ele (diagrama 1105) albul trebuie să se mulţumească

1103 bis

Albul cîştigă

1104

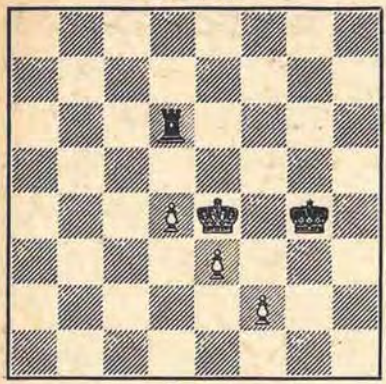


Negrul cîştigă

cu remiza : **1. Re5 Td8 2. d5 Te8+** (se poate juca şi direct 2...Rf3) **3. Rf6 Rf3 4. d6 R:f2 5. d7 Tf8+ !** (obligînd regele alb să ocupe cîmpul e7, unde va împiedica înaintarea propriului pion) **6. Re7 Ta8 7. e4 Re3 8. e5 Rd4 9. e6** (sau 9. Rd6 Ta6+ 10. Rc7 Ta7+ 11. Rc8 T:d7 remiză) **9...Re5** şi trebuie jucat acum **10. d8D.**

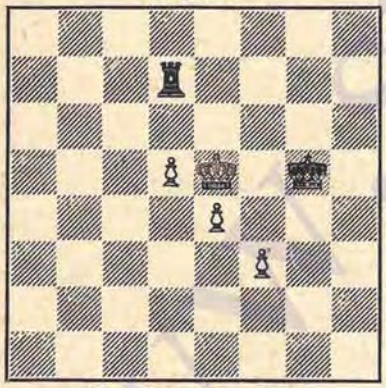
În următoarea poziţie (diagrama 1106) albul obţine cîştigul : **1. Re6 Td8 2. d6 Rf4 3. Rd5 ! R:f3 4. e5 Rf4 5. e6.**

1105
H. MEYER



Remiză

1106
H. MEYER



Albul la mutare cîştigă

1107
R. RETI, 1929

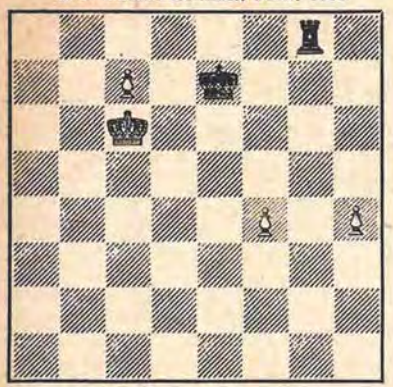
Albul la mutare face remiză

Pentru a ilustra lupta turnului cu pioni separaţi, dăm mai jos un studiu al lui Reti (diagrama 1107): **1. Tg8!** (greşit este 1. Tf8?, deoarece după continuarea forţată: 1...f3 2. Tf4 b4! 3. T:g4 b3 4. Tg1 f2 5. Tf1 b2 se ajunge la o poziţie cîştigată pentru negru, în care pionii sînt separaţi de numai trei coloane — compară cu poziţia din diagrama 1095) **1...g3** (dacă 1...f3, atunci 2. T:g4 b4 3. Tf4 sau 1...b4 2. T:g4 b3 3. T:f4 cu remiză asigurată) **2. Tg4 b4** (sau 2...Rd4 3. T:f4+ Re3 4. Tb4! g2! 5. Tb3+ Rf4 6. Tb4+ Rg3 7. Tb3+ Rh2 8. T:b5 g1D 9. Th5+ cu remiză) **3. T:f4 b3 4. Tf1! g2 5. Tg1** (se poate şi 5. Td1 Rc4 6. Rg7 etc.) **5...b2 6. Rg7** remiză, deoarece între pioni distanţa este acum de patru coloane, de exemplu: **6...Rd4 7. Rf6 Re3 8. Tb1 Rd3 9. Tg1** etc. — compară cu diagrama 1096).

Un exemplu interesant din practica turneelor este cel din diagrama 1108: **1...Th8! 2. f5** (albul nu poate juca 2. Rd5 din cauza 2...Rd7, iar 2. Rb7 Rd7 duce la continuarea din partidă) **2...Tf8 3. h5 Th8 4. f6+ Re6! 5. f7 Re7** (nu cel mai precis — regele trebuie ţinut pe cîmpul e6, împiedicînd contrajocul albului) **6. h6 Te8 7. h7 Tf8?** (cum a arătat Kopaev, trebuia jucat 7...Re6!, împiedicînd regele alb să ajungă la d5. Acum albul ar fi putut să obţină remiza prin 8. Rd5! Th8 9. Re5 Ta8 10. Rd5 Rd7 11. Re5 R:c7 12. Rf6 Rd7 13. Rg7 Re7 14. h8D) **8. Rb7? Rd7 9. Rb6 Te8 10. Re5** (sau 10. Rb7 T:c7+ şi 11...Tc8) **10...R:e7 11. Rd5 Rd7** şi albul a cedat.

1108

N.N.-TARTAKOWER, Paris, 1933

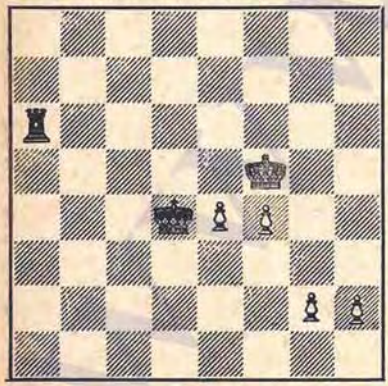


Negrul la mutare cîştigă

Patru pioni legaţi cîştigă de obicei contra unui turn. Dacă pionii n-au trecut încă de jumătatea tablei şi pot fi atacaţi de turn şi de rege, atunci remiza este foarte probabilă. În partida Euwe-Capablanca (diagrama 1109) s-a jucat **1. e5 Rd5 2. g3** (dacă 2. g4, negrul joacă 2...Ta8, de exemplu : 3. h4 Tf8+ 4. Rg5 Tg8+ etc.) **2...Ta8 3. Rf6 Ta6+ 4. Rf5 Ta8**

1109

EUWE-CAPABLANCA, Karlsbad, 1929



Remiză

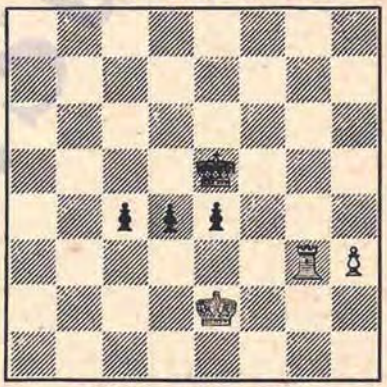
şi partida s-a dat remiză. Pentru a justifica justeţea acestei decizii, Tartakower, în comentariile sale la partidă, a dat o mică analiză cu care nu putem să nu fim de acord : **5. h4 Tg8 !** (pentru ca în cazul 6. g4, să dea şah etern : 6...Tf8+ 7. Rg5 Tg8+ etc.) **6. Rf6 T:g3 7. e6** (mai bine decît 7. h5 Th3 8. Rg6 ? Re6 etc.) **7...Tg4 8. f5 T:h4 9. e7 Te4 10. Rf7 Rd6 11. f6** (sau 11. e8D T:e8 12. R:e8 Re5) **11...Rd7** remiză.

TURN ŞI PIONI CONTRA PIONI

În partida Lisiţin-Krutihin (diagrama 1110) albul a obţinut cîştigul, deşi cei trei pioni legaţi ai adversarului fac o impresie foarte ameninţătoare : **1. Tg5+ !** (cu scopul fie de a alunga regele pe linia

1110

LISITÎN-KRUTIHIN, Odesa, 1952



Albul la mutare cîştigă

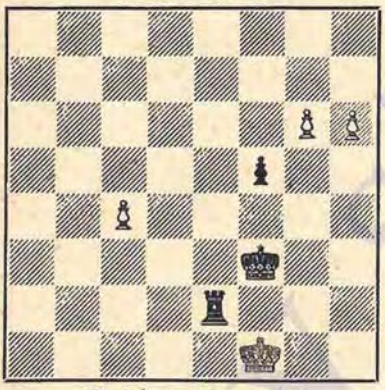
a şasea, fie de a ataca pionul „c", obţinînd înaintarea lui şi în consecinţă slăbirea pionilor negri) **1...Rf4** (dacă 1...Rf6, atunci 2. Td5 ! d3+ 3. Rd2 şi 4. Tc5, iar la 1...Re6 albul răspunde 2. h4 c3 3. h5 d3+ 4. Re3 c2 5. Tg1 Rd5 6. h6 Rc4 7. h7 şi cîştigă) **2. Te5 c3** (după 2...d3+ negrul pierde pionul c4) **3. h4**

d3+ (mai puțin precis este 3...c2 4.h5 d3+ 5. Rd2, deoarece aceasta duce la continuarea din partidă, dar cu pierderea unui tempo pentru negru. Dacă 3...e3 4. Rd3 ! Rf3 albul joacă 5. Te5 c2 6. R:c2 Re2 7. Td5 și negrul trebuie să cedeze) **4. Re1 e2 5. Rd2 Rf3** (dacă 5... Rg4, atunci 6. h5) **6. h5 e3**+ **7. R:d3 e2 8. Rd2 Rf2 9. Tf5**+ **Rg2 10. Te5** și negrul a cedat.

O puternică impresie face studiul lui Cehover (diagrama 1111) : **1. g7 ! Ta2 2. Re1** (dacă 2. Rg1, atunci 2...Tg2+ și este obligatorie revenirea la poziția

1111

V. CEHOVER, 1947



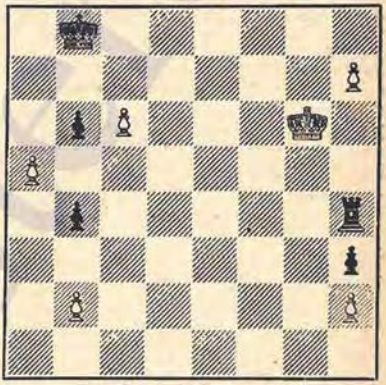
Albul la mutare câștigă

precedentă prin 3. Rf1 Ta2 !, deoarece la remiză duce 3. Rh1 Tg6 4. h7 Th6+ 5. Rg1 Tg6+ 6. Rf1 Ta6 7. Re1 Re3 8. Rd1 Rd3 9. Rc1 Rc3 10. Rb1 Tb6+ 11. Ra2 Ta6+ 12. Rb1 Tb6+ 13. Rc1 Ta6 14. Rd1 Rd3 15. Re1 Re3 16. Rf1 Rf3 17. Rg1 Tg6+ etc.) **2...Re3 3. Rd1 Rd3 4. Rc1 Rc3 5. Rb1 Tb2**+ **6. Ra1 Tb8** (la 6...Tg2 urmează 7. h7, de exemplu : 7...Rb3 8. g8D, și dacă 7...Tg1+, atunci 8. Ra2 Tg2+ 9. Ra3 T:g7 10. h8D, sau 9...Tg1 10. Ra4 R:c4 11. g8D+ câștigînd în toate variantele) **7. h7 Ta8**+ **8. Rb1 Tb8**+ **9. Re1 Ta8 10. Rd1 Rd3 11. Re1 Re3 12. Rf1 Rf3 13. Rg1 Ta1**+ (dacă 13...Rg3, atunci 14. g8D+) **14. Rh2 Ta2**+ **15. Rh3 Ta1 16. Rh4 Rf4 17. Rh5** și albul câștigă. Este necesar să observăm că nu duce la câștig **1.h7** din cauza **1...Th2 2. Rg1 Th6 3. g7 Tg6**+ **4. Rf1 Ta6 5. Re1 Re3** și regele alb nu poate scăpa de urmărire.

În studiul lui Bondarenko, negrul pierde (diagrama 1112) : **1. a6 !** (dacă

1112

F. BONDARENKO, 1951



Albul la mutare câștigă

1. a:b6?, atunci 1...b3 ! 2. Rg7 Tg4+ 3. Rh6 Th4+ 4. Rg6 Rc8 remiză) **1...b3** (nu merge 1...Tg4+ din cauza 2. Rh5) **2. Rg7 Tg4**+ **3. Rh6** (nu merge 3. Rf6 din cauza 3...Tf4+ 4. Rg6 Th4, revenind la o poziție care a mai survenit, sau 4. Rg5 Tf8 5. Rg6 Tc8 6. Rg7 Tc7+ etc.) **3...Th4**+ **4. Rg6 b5 5. Rg7 Tg4**+ **6. Rh6 Th4**+ **7. Rg6 b4** (forțat) **8. Rg7 Tg4**+ **9. Rh6 Th4**+ **10. Rg6.** În urma repetării de trei ori a manevrei regelui alb, negrul a ajuns în zugzwang, de exemplu : **10...Ra7 11. c7**, sau **10...Re7 11. a7**, sau **10...Tg4**+ **11. Rh5.**

Capitolul XIV

NEBUN CONTRA CAL, CU PIONI PE TABLĂ

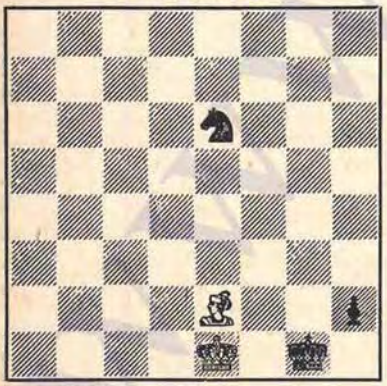
În primul rînd vor fi examinate o serie de exemple de valorificare a unui avantaj de unul sau doi pioni, adversarul neavînd pioni. La sfîrşitul capitolului vor fi date cele mai diverse cazuri de luptă, numărul pionilor fiind egal sau inegal. Vor fi date şi finaluri cu mai mulţi pioni.

CAL ŞI PION CONTRA NEBUN

Exemplul lui Gerbaus (diagrama 1113) se rezolvă în modul următor: **1. Nf3 Cf4** (ameninţînd 2...Cg2+) **2. Nh1 !** (o mutare frumoasă şi instructivă) **2...R:h1** (sau 2...Cg2+ 3. Re2 R:h1 4. Rf1 ! remiză) **3. Rf2 !** (pierde 3. Rf1 ? din cauza 3...Cd3 sau 3...Ch3) **3...Ch3+ 4. Rf1** remiză. Trebuie să subliniem că poziţia lui Gerbaus are o mare importanţă. De exemplu, ea survine în cunoscutul studiu al lui Loyd (diagrama 1114): **1. Nd7 !** (forţînd înaintarea pionului. Dacă 1...Cf3+, atunci 2. Re2, de exemplu: 2...h2 3. Nc6 sau 2...Cd4+ 3. Rd3 h2 4. R:d4 h1D 5. Nc6+, sau

1113

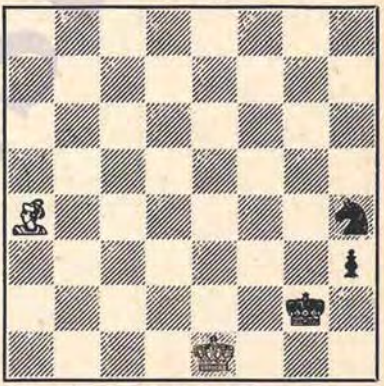
M. GERBAUS, 1926



Albul la mutare face remiză

1114

S. LOYD, 1860



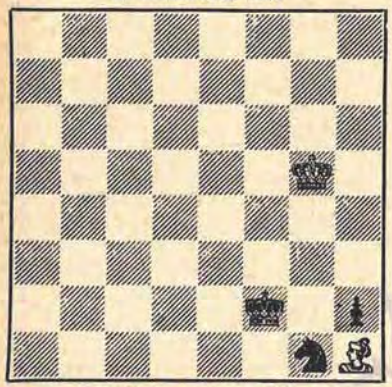
Albul la mutare face remiză

2...Cg1+ 3. Re1 h2 4. Nc6+ Rg3 5. Nh1 ! cu remiză în toate variantele) **1...h2 2. Nc6+ Rg1** (sau 2...Cf3+ 3. Re2 etc.) **3. Nh1 ! R:h1** (sau 3...Cg2+ 4. Re2 R:h1 5. Rf1 ! remiză) **4. Rf2 !** (nu însă 4. Rf1 ? Cf3 5. Rf2 Cd2 şi cîştigă) **4...Cf3 5. Rf1.**

La poziția lui Gerbaus poate duce un joc mai slab al părții mai tari, în studiile lui Horwitz și Cehover. În primul, (diagrama 1115) urmează : **1...Rg3 !** (dacă regele alb ajunge la g4, atunci remiza este inevitabilă) **2. Rf5** (după 2. Rh5

1115

B. HORWITZ, 1885



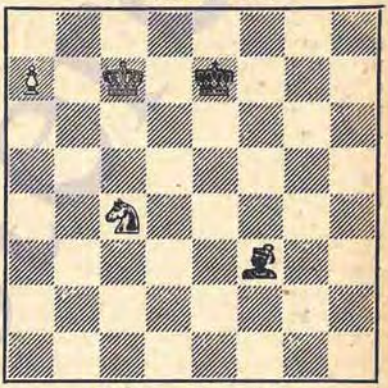
Negrul la mutare cîștigă

Cf3 3. Rg6 Ch4+ 4. Rg5 Cg2 5. Rf5 Rf2 6. Re4 Rg1 7. Rf3 R:h1 8. Rf2 Ce3 negrul cîștigă) **2...Ch3 3. Re5** (la varianta principală duce 3. Nc6 Cf4 4. Nh1 Cg2 5. Re4 Rf2 6. Rd3 Ch4 ! 7. Rd2, vezi mai jos) **3...Cf2 4. Nb7 Cd3+ 5. Rd4** (sau 5. Rf5 Ce1 6. Nh1 Cg2 7. Re4 Rf2 8. Rd3 Ch4 9. Rd2, ceea ce duce la varianta principală) **5...Ce1 6. Nh1 Rf2 ! 7. Re4 !** (singura apărare : nebunul nu poate muta, iar alte mutări cu regele nu sînt posibile din cauza 7...Rg1) **7...Cg2 8. Rd3** (altfel 8...Rg1) **8...Ch4 !** (nu însă 8...Rg1 ? 9. Re2 R:h1 10. Rf1 ! remiză — compară cu diagrama 1113) **9. Rd2 Rf1 ! 10. Rd1** (dacă 10. Rd3, atunci 10...Rg1 și cîștigă, de exemplu : 11. Re2 Cg2! 12. Rf3 R:h1 13. Rf2 Ce3 !, sau 11. Re3 Cf5+ ! 12. Rf3 R :h1 13. Rf2 Cg3. Nu salvează nici 10. Re3 din cauza 10...Rg1 11. Re2 Cg2 ajungînd la o poziție pe care am examinat-o) **10...Cf5 !** (mutarea decisivă) **11. Rd2** (dacă mută nebunul, atunci 11...Ce3+ și 12...Cg2. Alte mutări cu regele nu sînt posibile din cauza 11...Rg1 12. N-oriunde Ch4 și 13...Cg2) **11...Rg1 !** **12. Re1** (la 12. Re2 urmează 12...Cg3+) **12...Ce3 ! 13. Re2 Cg2 14. Rf3 R:h1 15. Rf2 Ce3** și negrul cîștigă.

Studiul lui Cehover (diagrama 1116) se rezolvă analog : **1. Ca5 Na8 2. Re8** (compară cu mutarea 9...Rf1 ! din exemplul precedent) **2...Re8** (sau 2...Re6

1116

V. CEHOVER, 1939



Albul la mutare cîștigă

3. Rb8 Rd6 4. Cc4+ Rc6 5. R:a8 etc.) **3. Ce4 Re7 4. Rb8 Rd8 5. Cd6 Rd7 6. Cb7 Re6 7. R:a8 Re7 8. Cd6** și albul cîștigă.

În poziția lui Horwitz din diagrama 1117, metoda de cîștig este aproape tot aceeași ca și în studiile precedente. **1. Nh1 Cf3+** (duce cel mai repede la cîștig. Desigur se poate juca și 1...h2, ajungînd în poziția din diagrama 1115 după prima mutare a negrului) **2. Rf5 Ce1 3. Rg5 Cg2** (acum la 3...Rh2 ar fi urmat 4. Rh4 ! Cg2+ 5. Rg4 etc.) **4. Rf5** (sau 4. Rh5 h2 ! 5. Rg5 Rf2 6. Rg4 Rg1 7. Rf3 R:h1 8. Rf2 Ce3 și cîștigă) **4...Rf3** (se poate juca și 4...h2. Greșit este aci 4...Rf2 5. Rg4 h2 6. Rh3 remiză) **5. Re5** (dacă 5. Rg5, atunci

1117

B. HORWITZ, 1885

Negrul cîştigă

5...h2 6. Rf5 Rf2 7. Rg4 Rg1 şi cîştigă) **5...Rf2 6. Re4** (sau 6. Rf5 Rg1 7. Rg4 h2 8. Rf3 R:h1) **6...Rg1 7. Rf3 R:h1 8. Rg3 Cf4**, sau **8...h2 9. Rf2 Ce3** şi cîştigă.

Şansele de cîştig sînt de asemenea destul de mari şi atunci cînd pionul nu se află pe marginea tablei. Un exemplu de luptă împotriva pionului de pe coloana nebunului este studiul lui Kosek (diagrama 1118): **1. Cd6 ! Ng1** (altfel pionul se transformă imparabil în damă) **2. e6 Nb6 3. Re6** (cu ameninţarea 4. Rd7 Rg2 5. Cc4 şi cîştigă) **3...Ne7 ! 4. Rd7 Nb8** (albul a obţinut foarte mult, dar mai trebuie să alunge nebunul de pe diagonala b8-h2) **5. Cb5 ! Rg2** (dacă 5...Ng3 ?, atunci desigur 6. Cd6 şi cîştigă) **6. Ce7 Rf3 7. Re8 Na7 8. Cb5 Nb6** (mult mai slab este 8...Ne3 ? 9. Cd6 ! Nb6 10. Rd7 şi 11. Cc4) **9. Rb7** (sau 9. Cd6 ; vezi varianta principală) **9...Nd8** (nu schimbă rezultatul nici 9...Na5 10. Cd6 !, de exemplu : 10...Nd8 11. Rc8, şi cîştigă, sau 10...Re3 11. Cc4+ şi cîştigă ; dacă 10...Rf4, 10...Rg4, sau 10...Re2, atunci 11. Cc4 Nd8 12. Rc8 Nh4 13. Rd7 şi cîştigă) **10. Cd6 ! Rg4** (sau 10...Rf4) **11. Re8 Na5 12. Ce4 Ne1 13. Rd7 Ng3 14. Cd6** şi albul cîştigă.

1118

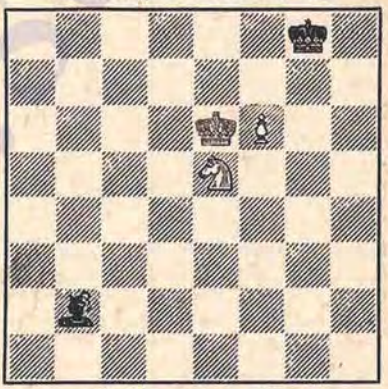
V. KOSEK, 1910

Albul la mutare cîştigă

În poziţia din diagrama 1119 decide : **1. Re7 ! Na3+** (dacă 1...N:e5, atunci

1119

J. KLING şi B. HORWITZ, 1851



Albul la mutare cîştigă

2. f7+, Referitor la 1...Rh7, vezi varianta A) **2. Re8 Nf8** (continuarea 2...Rh7 3. f7 duce la varianta A) **3. f7+ Rg7 4. Cg6 ! Na3 5. Ce7** şi albul cîştigă din cauza interferării punctului f8.

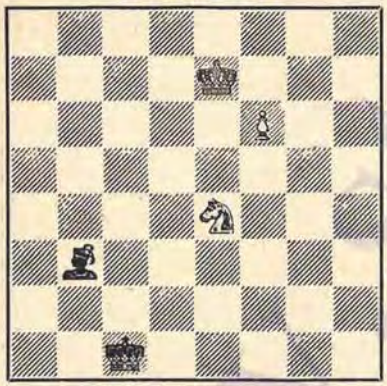
Varianta A : **1...Rh7 2. f7 ! Na3+** (sau 2...Nc3 3. Re8 Nb4 4. Cc6 şi 5.

Ce7) **3. Re8 Rg7** (se amenințase manevra calului alb: Ce5-c6-e7) **4. Ce4** (nu 4. Cc6? Rf6) **4...Ne5** (sau 4...Nb4 5. Ce3, și nu merge 5...Rf6 din cauza 6. Cd5+, iar dacă 5...Nc5, atunci 6. Cd5 Nf8 7. Ce7 și câștigă; la 4...Nf8 urmează 5. Ce3 Nd6 6. Cd5 și câștigă) **5. Cb6!** (o mutare tare, care împiedică 5...Rf6, la care ar fi urmat 6. Cd7+) **5...Na3 6. Cd5 Nf8 7. Ce7** etc.

În poziția următoare (diagrama 1120) la câștig duce: **1. Cg5!** (amenințînd să interfereze diagonala nebunului prin mutarea 2. Ce6) **1...Ng8 2. Cf7** (albul

1120

V. KOSEK, 1921



Albul la mutare câștigă

aplică aceeași manevră ca și în soluția diagramei 1118) **2...Rd2** (regele se grăbește să vină în ajutorul nebunului. Dacă 2...Nh7, atunci 3. Ch6 Ng6 4. Cf5 Rd2 5. Ch4 Nh5 6. Cg2 Rc3 7. Cf4 și câștigă) **3. Rf8 Nh7 4. Cg5 Ng6** (dacă 4...Nc2, atunci 5. Ce6 Ng6 6. Cf4 Nc2 7. Re7 Nb3 8. Ce6 și câștigă, sau 5...Nf5 6. Re7 Ng6 7. Cf4) **5. Rg7 Ne8** (sau 5... Nh5 6. Rh6 Ne8 7. Ce4+ Re3 8. Cd6 și câștigă) **6. Ce4+ Re3 7. Cd6 Nh5 8. Rh6.**

Studiul din diagrama 1121 se rezolvă cu ajutorul zugzwangului: **1. Rd7!** (albul trebuie să pregătească înaintarea pionului) **1...Rd5** (la 1...Nd5 albul răspunde 2. Rc7 și înaintarea pionului spre damă este imparabilă; dacă 1...Nb7 2. Rc7 Nc8, atunci 3. Cf7+ și 4. R:c8)

1121

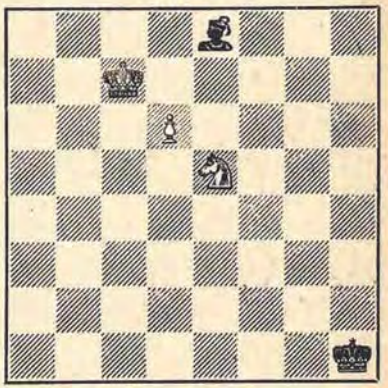
M. DIMENTBERG, 1949

Albul la mutare câștigă

2. Re7 Ne6 3. Ce4! (acum negrul se află în zugzwang; dacă 3...Ne8, atunci 4. Cf6+) **3...Na4** (sau 3...Nb5) **4. Ce3+** și albul câștigă.

Dacă are o poziție bună, nebunul poate duce lupta chiar fără ajutorul regelui (diagrama 1122): **1. Rd8 Nb5**

1122



Remiză

2. Re7 Ne8 3. Cd7 Rg2 4. Rd8 Ng6 (nu 4...Nh5 din cauza 5. Ce5) **5. Ce5 Nf5 6. Re7 Ne8 7. Cd7 Rg3 8. Rd8 Na6 9. Ce5** (cu amenințarea 10. Rc7 Nb5 11. Cc6) **9...Nb5 10. Re7 Ne8** etc. Succesul apărării se explică prin faptul că ambele diagonale, a4-e8 și c8-h3, sînt suficient de lungi pentru manevrele nebunului.

În poziția lui Kling și Horwitz (diagrama 1123) negrul pierde numai din cauza poziției proaste a regelui în colț: **1. Cf3 Nd8 2. Ce5!** (mutarea decisivă.

1123

J. KLING și B. HORWITZ, 1851

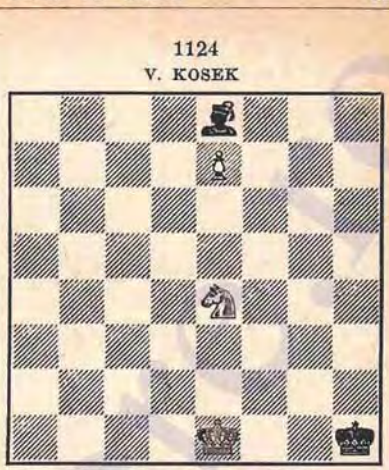
Albul la mutare cîștigă

Dacă 2...Rh7, atunci 3. Cg4, de exemplu: 3...Rh8 4.Cf6 și cîștigă, sau 3... Nh4 4.Cf6+ și cîștigă) **2...Ng5 3.Cg4 Nd8 4. Cf6** și negrul se află în zugzwang.

Cu un pion central aflat pe penultima linie, de obicei, se obține cîștigul (diagrama 1124): **1. Cf6 Ng6** (dacă 1...Nf7, atunci 2. Rf2! și apoi ca în varianta principală. Referitor la alte retrageri ale nebunului, vezi variantele A și B) **2. Rf1!** (albul trebuie să treacă rîndul la mutare adversarului. Dacă 2. Rf2? Rh2 3. Rf3 Rh3 4. Rf4 Rh4 5. Re5 Rg5 regele negru pătrunde la g7, ceea ce este suficient pentru remiză) **2...Rh2** (sau 2...Nf7 3. Rf2, ajungînd la varianta principală) **3. Rf2 Rh3 4. Rf3 Rh4 5. Rf4**

1124

V. KOSEK



Albul la mutare cîștigă

Nf7 6. Rf5 Rg3 7. Rg5 Rf3 8. Rh6 Rf4 9. Rg7 și cîștigă.

Varianta A: dacă **1...Ne6** sau **1...Nb5**, atunci **2. Rf2** (se poate juca și 2. Rd2) **2...Rh2 3. Re3 Rg3 4. Rd4 Rf4 5. Re5 Na4 6. Rd6** și **7. Cd7.**

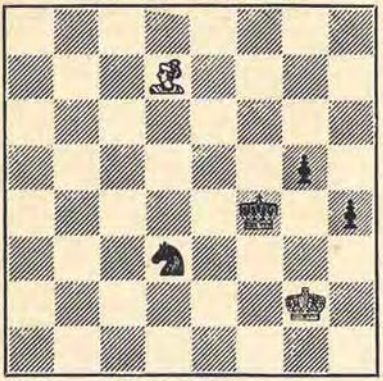
Varianta B: **1...Na4 2. Rd2** (pentru a cîștiga un tempo important, atacînd nebunul de pe cîmpul b4; la cîștig duce și 2. Re2) **2...Rg2 3. Re3 Rf3 4. Rb4 Ne6 5. Re5 Na4 6. Rd6.** Un studiu foarte interesant, important pentru teorie și practică.

CAL ȘI DOI SAU TREI PIONI CONTRA NEBUN

În primul rînd trebuie să examinăm o poziție în care partea mai tare cîștigă (diagrama 1125): **1. Nb5** (referitor la 1. Rh3 vezi varianta A) **1...Re3 2. Nd7** (împiedicînd mutarea 2...g4. Dacă 2. Rh3, atunci 2...Cf2+ 3. Rg2 g4 4. Nd7 g3 5. Nc8 Rf4 6. Nd7 h3+! 7. N:h3 C:h3 8. R:h3 Rf3 și cîștigă) **2...Cf4+ 3. Rh2 Rf3** (cu vechea amenințare 4...g4) **4. Ne6+ Rg4 5. Nd7+** (altfel urmează 5...h3 și 6...Rh4) **5...Rh5 6. Ne8+ Cg6 7. Rh3 g4+** și cîștigă.

1125

B. HORWITZ, 1885
(variantă dintr-un studiu)



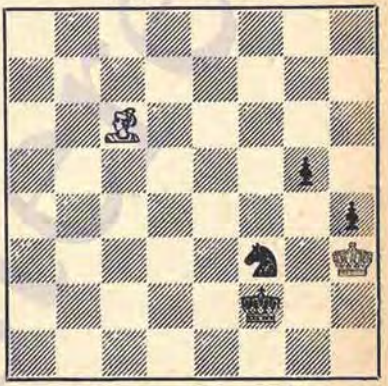
Negrul cîştigă

Varianta A: **1. Rh3 Rf3** (cu ameninţarea 2...Cf4+ şi 3...g4) **2. Nc6+** (dacă 2. Ng4+, atunci 2...Rf2, de exemplu: 3. Nd1 Cf4+ 4. Rg4 h3 5. Nf3 h2 6. Nh1 Rg1 7. Ne4 Cg2 şi cîştigă, sau 4. Rh2 Ce2! 5. Rh3 Rf3 6. Na4 Cf4+ 7. Rh2 g4 şi cîştigă; la 3. Nd7 urmează 3...Cf4+ 4. Rg4 h3 5. R:g5 h2 6. Nc6 Cg2 şi cîştigă, sau 4. Rh2 Rf3 5. Nc6+ Rg4 şi apoi aşa cum s-a arătat mai sus) **2...Rf2 3. Rg4** (dacă 3. Nh1?, atunci 3...Rg1 şi cîştigă; ca răspuns la 3. Ne4 cîştigă 3...Cf4+ 4. Rh2 g4 etc., sau 4. Rg4 h3 5. Nh1 h2 6. R:g5 Cg2 7. Rg4 Rg1 8. Rf3 R:h1 9. Rf2 Ce3) **3...Ce5+! 4. R:g5 Rg3! 5. Ng2** (relativ cea mai bună apărare. Dacă 5. Nh1, atunci 5...h3, de exemplu. 6. Ne4 Cf3+ sau 6. Rh5 Cg4 7. Nc6 Ce3 8. Nh1 Cg2 9. Rg5 h2 10. Rf5 Rf2 11. Rg4 Rg1 şi cîştigă. Ca răspuns la 6. Rf5 negrul joacă 6...Cg4 7. Rg5 Ce3 8. Rh5 Cg2 9. Rg5 h2! etc., sau 8. Nc6 Cg2, şi cîştigă; dacă albul joacă 7. Nc6, atunci urmează 7...Ce3+ 8. Rg5 Cg2 şi cîştigă) **5...Cg4 6. Rh5** (în cazul retragerii nebunului pe diagonala principală, negrul joacă 6...h3 cu variantele examinate mai sus. Dacă 6. Nf1, atunci 6...Ce3 7. Nb5 h3 8. Nc6 Cg2 şi cîştigă) **6...Ce3 7. Nh1** (la varianta principală duce şi 7. Nc6 h3 8. Nh1 Cg2 etc.) **7...h3 8. Rg5 Cg2 9. Rf5 Rf3!** şi apoi ca în poziţia din diagrama 1117.

Următoarea poziţie a lui Horwitz (diagrama 1126) este de asemenea cîştigată: **1...Cg1+ 2. Rg4** (altfel negrul înaintează pionul „g") **2...h3 3. R:g5** (dacă albul nu

1126

B. HORWITZ, 1885



Negrul la mutare cîştigă

ia pionul g5, atunci negrul cîştigă foarte simplu, de exemplu: 3. Nh1 h2 4. Nb7 Ce2 5. Ne4 Cf4 6. Nh1 Rg1 7. Nb7 Cg2 sau 5. Rh3 Rg1 6. Rg4 Cf4. În cazul luării pionului g5 la mutarea a patra sau a cincea, survine varianta principală) **3...Rg3!** şi se ajunge la o poziţie similară exemplului 1117.

În poziţia lui Horwitz (diagrama 1127) partea mai slabă obţine remiza. Regele alb nu poate fi alungat decît prin manevra Ce5-d3-f2+ sau Ce5-g4-f2+. Cu toate că albul nu poate împiedica venirea calului la f2, el dispune totuşi de o metodă sigură de apărare: **1. Nb5!** (rău este 1. Nh5? din cauza 1...Cf3! apărînd pionul h4 şi ameninţînd înaintarea pionului „g", de exemplu: 2. Rg2 g4 şi cîştigă, sau 2. Ng4 Cg1+ şi cîştigă, sau 2. Ne8 g4+ şi cîştigă; nu este bine

1127

B. HORWITZ, 1885

Albul la mutare face remiză

nici 1. Na4? din cauza 1...g4+ 2. R:h4 Cf3+ 3. Rh5 g3 şi pionul se transformă imparabil în damă) **1...Cg4** (nimic nu dă negrului 1...g4+ 2. R:h4 Cf3+ 3. Rh5 g3 4. Nf1 Re3 5. Rg4 Rf2 şi acum nu 6. Rh3 Ce1! 7. Rh4 Cg2+ 8. Rh3 Ce3 şi ciştigă, sau 7. Rg4 Cg2 8. Na6 Ce3+ 9. Rh3 g2 şi ciştigă, ci 6. Nh3! Cg1 7. Nf1! Ce2 8. Nh3! etc. Referitor la alte continuări ale negrului la prima mutare, vezi variantele A, B şi C) **2. Na6!** (nebunul trebuie să ţină sub control importantele puncte f1 şi d3, şi, deci, în consecinţă, menţinerea lui pe diagonala a6-f1 este cea mai favorabilă; numai în cazul unei extreme necesităţi el trece pe diagonalele c8-h3 sau a8-h1. Rău este pentru alb 2. Nd7? din cauza 2...Cf2+ 3. Rg2 Cd3 şi survine poziţia din diagrama 1125, ciştigată pentru negru) **2...Cf2+ 3. Rg2!** Cum trebuie să joace acum negrul pentru a obţine înaintarea pionului g5? Analiza demonstrează că în toate variantele albul are la dispoziţie apărări suficiente, de exemplu: **3...Cg4 4. Rh3** (la prima ocazie regele alb trebuie să ocupe cîmpul h3) **4...Ch6 5. Nb5** (greşită este continuarea 5. Nf1?, indicată de I. Rabinovici în cartea „Endspiel", din cauza combinaţiei simple: 5...g4+! 6.R:h4 Cf5+ 7. Rh5 Cg3+ ciştigînd nebunul. Rău este şi 5. Nc8 din cauza 5...Cf5 şi 6...g4) **5...Cf5 6. Nc2!** (se ameninţase 6...g4) **6...Cd4 7. Na6 Cf3 8. Nc8** (nebunul controlează punctul g4 fie de pe diagonala d1-h5, fie de pe diagonala c8-h3) **8...Cg1+ 9. Rg2 Ce2 10. Rh3** etc.; dacă **3...Re3**, atunci **4. Nc8!** (cu scopul de a răspunde la 4...g4? cu 5. N:g4 C:g4 6. Rh3 remiză) **4...Cd3 5. Rh3** (regele se întoarce la loc) **5...Cf4+ 6. Rg4!** (singura mutare. Nu merge 6. Rh2 din cauza 6...Rf3 7. Nb7+ Rg4 8. Nc8+ Rh5 şi 9...g4) **6...h3 7. R:g5 h2 8. Nb7** remiză.

Varianta A: **1...Cf3 2. Nd7** (parînd ameninţarea de înaintare a pionului g5) **2...Cd4** (cu ameninţarea 3...Cf5) **3. Ng4 Cf5 4. Ne2 Ce3 5. Na6 g4+ 6. R:h4 Cf5+ 7. Rh5 g3 8. Nb7** remiză.

Varianta B: **1...Cg6 2. Ne2** (se ameninţase 2...g4+) **2...Re3 3. Na6 Rf2 4. Rg4 Ce5+ 5. R:g5 h3** (dacă 5...Rg3, atunci 6. Nc8! cu remiză asigurată) **6. Rf4 h2 7. Nb7 Cd3+ 8. Rg4 Ce1 9. Rh3 Rg1 10. Rg3** remiză.

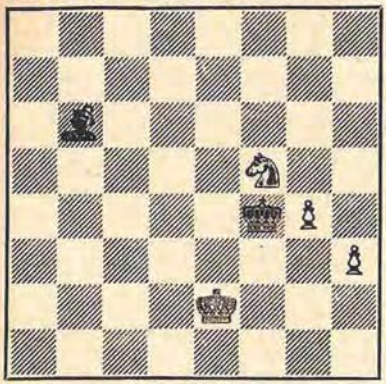
Varianta C: **1...Rf3 2. Na6 Rf2 3. Nb7 Cf3** (sau 3...g4+ 4. R:h4 g3 5. Nh1! remiză) **4. Rg4!** (numai aşa. Referitor la 4. Nc6? vezi exemplul 1126) **4...Cg1 5. R:g5 h3 6. Rg4 h2 7. Nc6** remiză.

Din excepţiile curioase face parte de asemenea poziţia din partida Fine—Reshevski (diagrama 1128). Cu tot marele avantaj material pe care îl are, albul nu poate ciştiga, deoarece atît pionii cît şi calul sînt condamnaţi la imobilitate: **1. Rd3** (inutil este 1. Rf1 din cauza 1...Rf3, de exemplu: 2. g5 Nd8 3. g6 Nf6 4. h4 Rg4 şi albul pierde ambii pioni) **1...Nd8** (acum nebunul nu mai trebuie să apere cîmpul f2) **2. Rd4 Nf6+ 3. Rd5 Nh8 4. Rd6 Ne5+ 5. Re6 Na1 6. Re7 Nb2 7. Rf7 Rg5!** şi partida s-a dat remiză.

Poziţia din partida Vajda—Alehin (diagrama 1129) ar fi putut fi un bun exemplu. Trebuia jucat **1. g4 Nd8 2. Cg2 Rg6** (după 2...N:h4 3. C:h4 Rg5 4. Rf3 albul ciştigă imediat) **3. Rf3 Ne7** (sau 3...Rh6. Rău este 3...Nc7 4. Cf4+ Rh6

1128

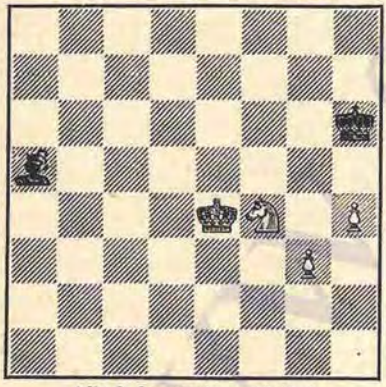
FINE-RESHEVSKI, Semmering-Baden, 1937



Remiză

1129

VAJDA-ALEHIN, Kecskemet, 1927



Albul la mutare cîştigă

5. g5+ etc.) **4. Rg3 Rh6** (sau 4...Nd6+ 5. Cf4+ Rf6 6. Rf3 Re5 7. g5 Rf5 8. Ce2 Ne7 9. Cg3+ Rg6 10. Rg4 Nd8 11. h5+ Rg7 12. Cf5+ Rf7 13. Cd6+ Re6 14. h6 şi cîştigă) **5. Cf4 Nf6** (dacă 5...Nd8, atunci 6. Ce6 Ne7 7. g5+ Rg6 8. Rg4) **6. Cd3!** (calul este adus pe cîmpul e4) **6...Ne7** (sau 6...Rg6 7. Cf2 Ne5+ 8. Rh3 Nc7 9. Ce4 Nd8 10. Rg3 Nc7+ 11. Rg2! Nd8 12. g5! Rf5 13. Rf3 şi 14.Cg3+ ; la 12...Rh5 urmează 13.Rh3 şi 14. Cg3+) **7. Cf2 Nd6+ 8. Rh3 Ne7** (altfel 9. g5+) **9. Ce4 Rg6 10. Rg3!** (nu direct 10. g5? din cauza 10...Rf5) **10...Nd8 11. g5 Rf5 12. Rf3 Na5 13. Cg3+ Rg6 14. Rg4** şi restul este simplu. Dacă **10...Nb4**, atunci decide **11. g5! Rh5 12. Rh3** şi regele negru este alungat.

În loc de aceasta în partidă a urmat **1. g4 Nd8 2. h5? Rg5 3. Rf3 Na5** remiză, deoarece s-a ajuns la o poziţie de remiză similară aceleia din exemplul 1127, cu culorile inversate.

În studiul lui Neustädtl (diagrama 1130) cea mai mare primejdie pentru negru o prezintă pionul înaintat c6 : **1. Cf8 Rf5** (dacă 1...Rg3 2. Ce6 R:g2 3. Cc7

1130

G. NEUSTÄDTL, 1894

Albul la mutare cîştigă

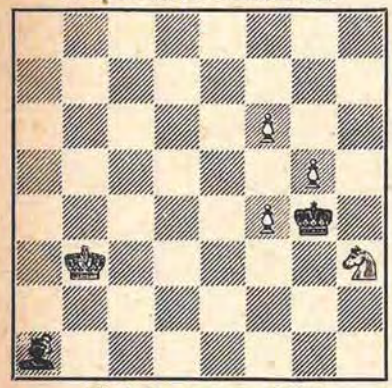
Rf3 sau 2...Ne5 3. Cd4 R:g2 4. Cb5 Nb8 5. Cc7 Rf3 se ajunge la o poziţie care survine şi în studiul lui Kosek după 6...Rf3, diagrama 1118) **2. Ce6 Ng3** (sau 2...Re5 3. Cc7 Na7 4. Cb5 Nb6 5. Cc3! Rd4 6. Ce2+ Re3 7. c7 şi cîştigă) **3. Cd4+ Re4 4. Ce2 Ne5 5. e7 N:e7 6. R:e7 Re3 7. g4** şi albul cîştigă.

Un cal şi trei pioni cîştigă contra nebunului chiar în cazul unei poziţii

nefavorabile a figurilor (diagrama 1131): **1. Re4 ! R:h3** (nu există ceva mai bun) **2. Rd5** (în afară de aceasta e posibilă

1131

PROKES-SEITZ, Debreţin, 1925



Albul la mutare cîştigă

şi o altă continuare: 2. f7 Ng7 3. f5 Rg4 4. f6 Nf8 5. g6 şi cîştigă) **2...Rg4 3. Re6 Rh5** (se ameninţase 4. g6) **4. Rf7** şi negrul cedează.

NEBUN ŞI PION CONTRA CAL

Nebunul şi un pion aflat pe coloana turnului cîştigă foarte des împotriva calului. În poziţia din diagrama 1132 decide **1. Ng4 !** (nu însă 1. Rg7 R:e6 2. R:h8 Rf7 remiză) **1...Rf7** (sau 1...Rf6 2. Nh5, ajungînd la varianta principală) **2. Nf3 !** (pentru a trece rîndul la mutare adversarului) **2...Rf6** (sau 2...Rf8 3. Nh5) **3. Nh5 Re7 4. Rg7** etc.

În studiul lui Sevitov (diagrama 1133) s-ar părea că albul nu poate cîştiga — doar pentru a obţine remiza este suficient ca regele negru să ajungă la g7: **1. Nd5 !** (creînd o barieră în calea regelui negru) **1...Ce5** (1...Cb8 duce, după 2. h6 Cd7 3. Rf5, la varianta principală. Referitor la celelalte continuări posibile, vezi

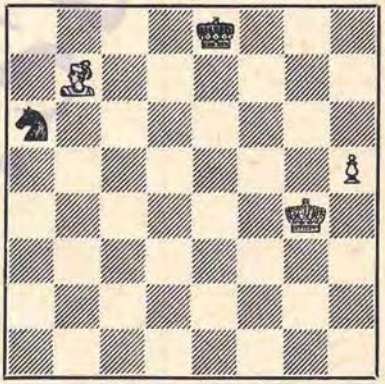
1132

J. BEHTING, 1892
(sfîrşitul unui studiu)

Albul la mutare cîştigă

1133

B. SEVITOV



Albul la mutare cîştigă

variantele A, B, C şi D) **2. h6 Cd7** (dacă 2...Rf8, atunci 3. Rf5 Cd7 4. Ne6 Cc5 5. Rg6 !, de exemplu: 5...C:e6 6. h7 Cf4+ 7. Rh6 şi cîştigă, sau 5...Cd3 6. h7 Ce5+ 7. Rh6 şi cîştigă) **3. Rf5 Cf8 4. Rf6 Ch7+ 5. Rg7 Cf8 6. Ne6+ Re7 7. Nd7 !** (foarte frumos) **7...C:d7 8. h7** şi albul cîştigă.

Varianta A: **1...Re7 2. Rf5 Ce7 3. h6 C:d5** (sau 3...Rf8 4. Nc4) **4. h7 Ce3+ 5. Re4** și albul câștigă.

Varianta B: **1...Rf8 2. h6 Cb4 3. Ne6 Ce6 4. Rg5 Ce7 5. Na2 Ce6 6. Rf6 Cd8 7. h7 Cf7 ! 8. Ne4** (nu merge 8. N:f7 din cauza patului) **8...Ch8 9. Ne2** (albul își aduce nebunul la h5 — compară cu exemplul precedent) **9...Cf7 10. Nf3 Ch8 11. Nh5 Cf7 12. Rg6 Ce5+** (la același rezultat duce 12...Ch8+) **13. Rh6** și albul câștigă.

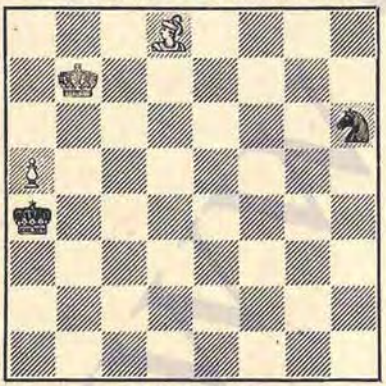
Varianta C: **1...Cb4 2. Nb3 Ce6 3. h6 Ce5+ 4. Rf5 Cf7 5. h7 Rf8 6. Rf6** și apoi așa cum s-a arătat în varianta B.

Varianta D: **1...Ce7 2. Nb3 ! Re7 3. Rf5 Ce8 4. h6 Cf6 5. Rg6** etc.

Să examinăm încă câteva finaluri interesante, în care rolul principal îl joacă tactica. Exemplul din diagrama 1134 se soluționează în modul următor: **1...Cf7 2. a6 ! Cd6+** (sau 2...C:d8+ 3. Rb6 și câștigă) **3. Re6 Ce8** (dacă 3...Cb5,

1134

R. FINE. „Basic Chess Endings", 1941



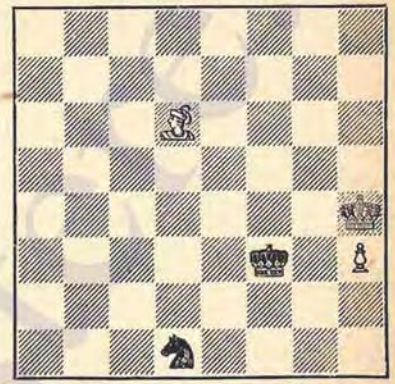
Albul câștigă

atunci 4. Ne7 Ca7+ 5. Rb7 Cb5 6. Rb6 și câștigă, sau 4...Ra5 5. Rb7 Ra4 6. Rb6 și câștigă) **4. Nb6 Rb4 5. Rb7 Cd6+** (sau 5...Rb5 6. Nc7 și câștigă) **6. Re7 Cb5+ 7. Re6 Ra4** (nu merge 7...Rc4 din cauza 8. Nc5) **8. Ne5 Ra5 9. Rb7 Ra4 10. Rb6** și albul câștigă.

În poziția lui Bledow (diagrama 1135) decide **1. Rg5 Cf2 2. h4 Ce4+ 3. Rg6 C:d6** (sau 3...Rg4 4. h5 Cg5 5. h6 și câștigă) **4. h5** și pionul se transformă în damă.

1135

B. BLEDOW, 1843



Albul la mutare câștigă

În studiul lui Zahodiakin (diagrama 1136), dacă n-ar fi avut calul amenințat negrul ar fi putut face remiză, ocupînd cu regele cîmpul g7. Să presupunem că am pune calul la e7. Atunci ar putea urma **1. Re5 Rg7 2. Re6 Cg6 3. Ne4 Cf4+ 4. Re5 Cg6+ 5. Rf5 Ch4+ 6. Rg4 Cg6 7. Rh5 Cf4+ 8. Rg4 Ce6 9. g6 Cf8** remiză. Cu calul la a8 negrul împiedică însă regele alb să ajungă pe importantul cîmp g7: **1. Re5 !** (cu amenințarea 2. Rc6) **1...Ce7 2. Rd6 Ce8+ 3. Re7 !** (după 3. Rd7? Cg7 4. Ng6 Rg8 5. Re7 Rh8 6. Rf7 negrul poate juca 6...Cf5 7. N:f5 — pat) **3...Cg7** (dacă 3...Cc7, atunci decide 4. Rf7 ! Cd5 5. g6 etc.) **4. Ng6 ! Rg8 5. Nf7+ Rh8** (referitor la 5...Rh7, vezi varianta A) **6. Rf6 Rh7 7. Re5 Rh8 8. Rf4 Rh7 9. Rg4 Rh8 10. g6** și albul câștigă.

Varianta A: **5...Rh7 6. Rf6 Rh8 7. Re5 Rh7 8. Re4 !** (compară cu

1136

G. ZAHODIAKIN, 1931

Albul la mutare cîştigă

mutarea 8. Rf4 din varianta principală) **8...Rh8 9. Rf4 Rh7 10. Rg4 Rh8 11. g6** şi cîştigă.

Partea mai slabă poate să se salveze uneori cu ajutorul combinaţiilor de pat (diagrama 1137): **1. Cg3 ! Ne5 2. Cf1 Re2 3. Rg2 Nf4 4. Rh1 ! Rf3 5. Cg3 !** (toate sacrificiile calului sînt foarte

1137

B. HORWITZ, 1880

Albul la mutare face remiză

amuzante) **5...Ne3 6. Rh2** (se poate juca şi 6. Cf1) **6...Nf4 7. Rh1 !** remiză.

Următoarea poziţie are o mare importanţă practică (diagrama 1138): **1. Ne3 !** (mutarea decisivă. Nu merge acum 1... Rd5 din cauza 2. Nd4 ! Cd6 3. c7 şi cîştigă; la pierdere duce de asemenea

1138

„Chess Players Chronicle", 1856

Albul la mutare cîştigă

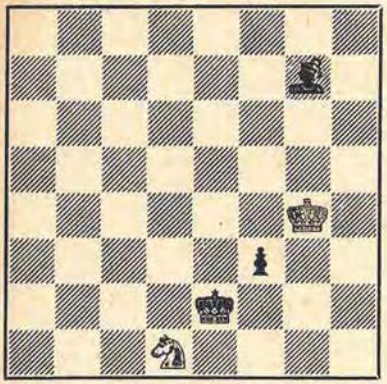
şi 1...Rb5 2. Nd4 şi negrul se află în zugzwang) **1...Rb6 2. Na5+** (sînt posibile şi alte continuări — vezi mai jos, diagrama 1139) **2...Re5** (referitor la 2...Rb5 vezi varianta A) **3. Nd8 Rb5** (după 3...Rd5 4. Ne7 ! negrul se află în zugzwang) **4. Nb4 Re5** (sau 4...Rb6 5. Nf2+ Rb5 6. Nd4 şi cîştigă) **5. Nf2+ Rd5 6. Nd4 ! Cd6 7. c7** şi albul cîştigă.

Varianta A: **2...Rb5 3. Nd8 Re5 4. Nb4 Rb5 !** (dacă 4...Rd5, atunci 5. Ne7 şi cîştigă, iar la 4...Rb6 urmează 5. Nf2+ Rb5 6.Nd4 şi cîştigă) **5.Ng5! Re5 6.Ne3+ Rd5** (sau 6...Rb5) **7. Nd4 Cd6 8. c7** şi albul cîştigă.

Sfîrşitul partidei Arţruni—Sarkizian (diagrama 1139) repetă poziţia precedentă, dar cu culorile inversate: **1. Rf4** (dacă 1. Rg3, atunci 1...Nh8 2. Rg4 Ne5 şi cîştigă, sau 2. Rf4 Nf6 ! 3. Rg3 Nh4+ etc., vezi exemplul precedent) **1...Nd4** (cel mai precis este 1...Nf6, vezi exemplul

1139

ARTRUNI-SARKIZIAN,
Campionatul Armeniei, 1951



Negrul cîştigă

precedent) **2. Rg3** (la alte mutări ale regelui negrul răspunde 2...Ne5 !) **2...Nf6 3. Rf4 Ng5+** (se poate juca şi aşa !) **4. Rg4 Nd2** şi albul a cedat, deoarece după **5. Rg3 Nb4 6. Rg4 Na5 7. Rf4 Nc7+ 8. Re4 Ne5 ! 9. Ce3 f2** el se află n zugzwang.

Instructiv este studiul lui Kasparian (diagrama 1140): **1. Ce1 !** (Kasparian arată că este insuficient 1. Cd2+ ? Re3 2. Cf1+ Rf2 3. Cd2 Re2 4. Cb1 Rd3 şi drumul pionului spre cîmpul de transformare este liber, sau 1. Cc5+ ? Rd4 2. Rb6 Rc4 ! 3. Cd7 e4 4. Ce5+ Rd4 5. Cg4 Ne6 6. Ch2 Nh3 7. Rc6 Rd3 8. Rc5 e3 9. Cf3 e2 10. Ce1+ Rd2 11. Cf3+ Rd1 12. Rd4 Ng4 şi cîştigă) **1...Re3 2. Rb6 Rd2 3. Rc5 Ng8 4. Rd6 e4 5. Re5 e3** (vezi diagrama 1141) **6. Re4 !** (dacă 6. Rf4, atunci 6...Nd5 ! şi cîştigă) **6...Nf7 7. Rf3 ! Nd5+** (sau 7...Nh5+ 8. Rf4 Nd1 9. Re4 Na4 10. Rf4 remiză) **8. Rf4** (după aceasta negrul se află în zugzwang) **8...Ne6** (compară cu poziţia din partida Arţruni—Sarkizian, diagrama 1139, faţă de care poziţia la care am ajuns este deplasată cu o coloană spre stînga) **9. Rf3 Nf7 10. Re4 ! Ng6+ 11. Rf4 !** (la pierdere duce 11. Rf3 ? Nc2 ! 12. Rf4 Na4 13. Re4 Nc6+ 14. Rd4 Nd5 ! etc.) **11...Nc2 12. Rf3 Nd1+ 13. Re4 ! Na4 14. Rf4 !** remiză.

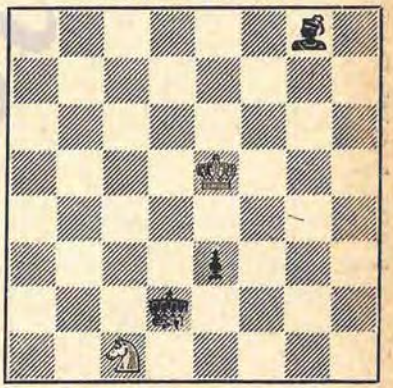
1140

G. KASPARIAN, 1952

Albul la mutare face remiză

1141

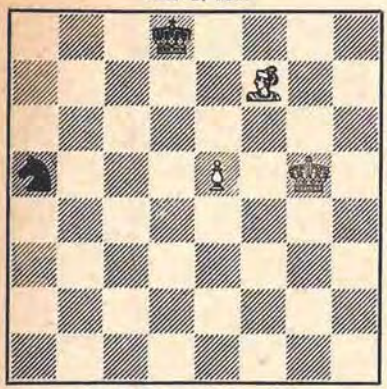
G. KASPARIAN, 1952



Albul la mutare face remiză

În poziţia lui Calvi (diagrama 1142) albul cîştigă în modul următor: **1. Nd5 !** (după aceasta calul nu mai are nicio mutare. Dacă 1. Rf6 ? atunci 1...Cc6 ! 2. e6 Ce7 3. Re5 Cc6+ 4. Rd6 Ce7 remiză) **1...Re7 2. Rf5 Rd7 3. Rf6 Re8**

1142
CALVI, 1847



Albul la mutare cîştigă

4. e6 Rf8 5. e7+ Re8 6. Nf7+ sau, şi mai bine, **6. Re6 !** şi mat la mutarea următoare.

NEBUN ŞI DOI PIONI CONTRA CAL

În poziţia din diagrama 1143 albul nu poate cîştiga deoarece pionii săi şi nebunul, fiind aşezaţi pe cîmpuri de

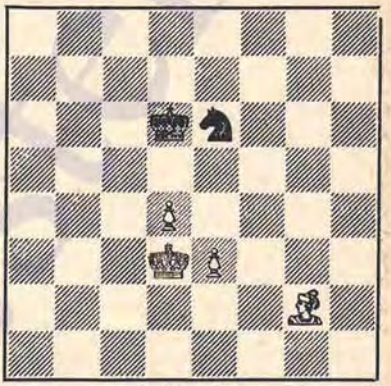
1143

Remiză

aceeaşi culoare, nu-şi completează acţiunile, deci au o poziţie nearmonioasă. De pe cîmpul e5 calul are şapte cîmpuri pe care poate muta, iar regele şi nebunul albului nu-i pot lua, în cel mai bun caz, decît şase cîmpuri (cu regele la d4 şi nebunul la h5). Negrul n-are decît să-şi ţină regele la d6 şi să mute calul de la e5 pe un cîmp neatacat de figurile adverse şi înapoi.

Cu totul alt caracter are poziţia din diagrama 1144. Aci nebunul şi pionii au o poziţie armonioasă, completîndu-şi reciproc acţiunile : nebunul atacă cîmpurile albe, iar pionii cîmpurile negre. Pen-

1144



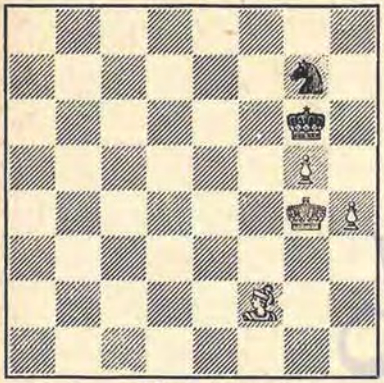
Albul cîştigă

tru a obţine cîştigul albul trebuie să caute ca şi în continuare, atunci cînd pionii vor înainta, să coordoneze poziţia lor cu poziţia nebunului: **1. Nh3** (nu direct 1. e4 ? din cauza 1...Cf4+) **1...Cg5 2. Ng4 Cf7** (sau 2...Rd5 3. e4+ C:e4 ? 4. Nf3 şi cîştigă) **3. e4 Re6** (sau 3...Cg5 4. Nd1 ! Ch3 5. Re3 Cg5 6. Nb3 Rc6 7. e5) **4. Ne6** (înainte de a muta pionul e4, trebuie luate sub control cîmpurile d5 şi e6) **4...Cg5 5. Nb3 Ch3 6. Re3** (limitînd mobilitatea calului) **6...Cg5 7. e5 ! Rd7 8. d5 Re7 9. Nd1 Rd7 10. Ng4+ Re7 11. Rd4** (regele este adus la c5) **11...Cf7 12. Ne6 Cg5 13. d6+ Re6 14. Ng4**

Cf7 15. Nf3+ Rd7 16. Rd5 Cg5 17. Ng4+ Rd8 18.e6 Cf7 19.e7+ Re8 20. Nh5 Rd7 21. N:f7 și albul cîștigă.

Cînd pionii se află pe coloanele turnului și calului, cîștigul se poate obține chiar dacă ei sînt blocați. În poziția din diagrama 1145, după **1. Nd4 Ch5 2. Ne5** negrul se află în zugzwang și trebuie să piardă.

1145



Albul cîștigă

Merită atenție poziția lui Ward (diagrama 1146): **1. Cf4** (sau 1. Ch4 Ng5 ! 2. Cg2 Re2 ! și albul ajunge în zugzwang, sau 2. Cf3 g2+ 3. R:h2 R:f3) **1...Ng5?** **2. Ch3+ Rf1 3. C:g5 g2+** etc. Albul nu este însă obligat să joace **3. C:g5?** Mutarea corectă este **3. Cf4 !** De aceea la **1. Cf4** este mai bine să se răspundă **1...Nf6** (cu scopul de a trece rîndul la mutare adversarului) **2. Cg2** (dacă 2. Ch3+ sau 2. Cd3+, atunci 2...Rf1 3. Cf4 Ng5 ! de exemplu : 4. Cg2 Re2 și cîștigă sau 4. Ch3 g2+ 5. R:h2 Nh4 ! 6. Cg1 Ng3+ ! și cîștigă) **2...Ng5 !** (acum mutarea aceasta este indicată) **3. Cf4** (sau 3. Ch4 Rf1 !, de exemplu : 4. Cg2 Re2 ! și cîștigă, sau 4. Cf3 g2+ 5. R:h2 Rf2 6. Cg1 Nf4+ și cîștigă) **3...Rf1 ! 4. Ch3** (dacă 4. Cg2, atunci 4...Re2 și cîștigă) **4...g2+ 5. R:h2 Nh4 ! 6. Cg1 Ng3+ 7. R:g3 R:g1**, după care albul poate să cedeze.

1146

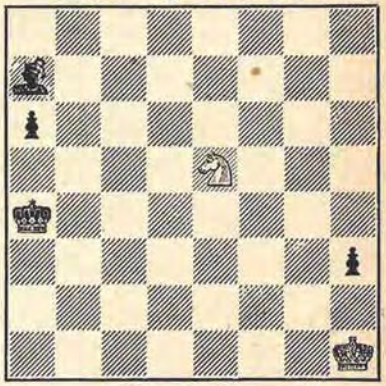
Analiza lui W. WARD, 1915

Negrul cîștigă

În finalul partidei Sandor—Benkö (diagrama 1147) figurile negre sînt așezate nefavorabil, lucru de care vrea să se folosească albul : **1. Cc6** (cu scopul

1147

SANDOR-BENKÖ,
Campionatul R. P. Ungare, 1950



Negrul cîștigă

de a sacrifica calul, după 1...Nc5, pentru un pion și a obține astfel remiza : 2. Cb8 a5 3. Cc6 și 4. C:a5) **1...Rb5 !** (un răspuns

ingenios care permite negrului să-şi păstreze avantajul) **2. C:a7+ Re5 !** (acum calul nu mai are timp să oprească pionul „a") **3. Ce8 a5 4. Ce7 a4 5. Cf5** (sau 5. Cg6 a3 6. Ce5 a2 7. Cd3+ Rd6 şi cîştigă) **5...a3 6. Ce3 a2 7. Cc2 Re4** şi albul a cedat, deoarece nu există apărare împotriva **8...Re3 9. Ca1 Rb2.** În afara **1. Ce6,** albul ar fi putut juca **1. Cd7** şi **1. Cf3.**

În primul caz negrul ar fi răspuns : **1...Rb3 2. Rh2 a5 3. Cf6 a4 4. Ce4 Ne3 ! 5. R:h3 a3** şi cîştigă, iar al doilea caz decide repede **1...Ne3 2. Rh2 Rb3 3. R:h3 a5** etc. La continuarea relativ mai bună **1. Cd3,** negrul poate juca **1...Rb3 2. Rh2 Ne3 3. R:h3 a5** şi pionul se transformă forţat în damă.

În studiul lui Behting (diagrama 1148) cîştigul nu este simplu pentru alb. Nebunul său stă rău, iar negrul poate eventual

1148

J. BEHTING, 1892

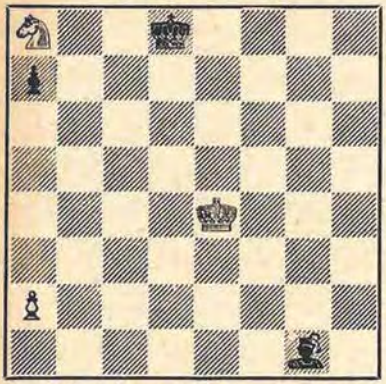
Albul la mutare cîştigă

sacrifica calul pentru pionul f7. În plus din cauza poziţiei regelui negru la marginea tablei, sînt posibile şi combinaţii de pat : **1. Re6 ! Rg7** (la alte mutări obţinerea cîştigului de către alb este mai uşoară, de exemplu : 1...Rh5 2. Nh7 ! Cf8+ 3. Rf6 Rh6 4. Nf5 Cg6 ! 5. Ne4 Cf8 6. Re7 Rg7 7. h5 Cd7 8. h6+ Rh8 ! 9. Nh7 şi cîştigă, sau 3...C:h7+ 4. Rg7 şi cîştigă ; după 1...Cf4+ 2. Rf5 Cg6 3. Rf6 Cf8 4. Re7 Cg6+ 5. Re8 Rg7 6. h5 Cf8 7. Re7 ! Rh8 8. Nh7 ! C:h7 9. h6, sau 4...Rg7 5. h5 Rh8 6. Nh7 ! etc. şi albul de asemenea cîştigă ; continuarea 1... Cf8+ duce după 2. Re7 la variante pe care le-am examinat deja) **2. h5 Cf4+** (dacă 2...Cf8+ atunci 3. Re7 şi cîştigă — vezi mai sus) **3. Rd6 ! Rf8** (după 3...C:h5 4. Re7, negrul n-are apărare) **4. h6 Cg6** (la alte mutări ale calului decide 5. h7 Rg7 6. f8D+ şi 7. h8D) **5. Re6 Ce7** (la varianta principală duce şi 5...Ch8 6. Rf6 C:f7 7. h7 Ch8 8. Ne6 Cf7 9. Rg6 etc. — vezi mai jos) **6. Re5 ! Cg6+** (nu merge 6...C:g8 din cauza 7. h7 ! şi cîştigă) **7. Rf5 Ch8** (dacă 7... Ce7+, atunci 8. Rg5 C:g8 9. h7 şi cîştigă) **8. Rf6 C:f7 9. h7 ! Ch8 10. Ne6 Cf7 11. Rg6 ! Ch8+ 12. Rh6 Re7** (vezi diagrama 1132) **13. Ng4 !** şi albul cîştigă. Este interesant că **1. Re6 !** este singura mutare cîştigătoare. Greşit este, de exemplu : **1.Nh7 ? R:h7 2. h5 Ce5 ! 3. R:e5** (nu merge 3. f8D din cauza 3...Cd7+) **3...Rg7 4. Re6 Rf8** remiză, sau **1. h5 ? Cf8 2. Re7 Rg7 3. Re8** (dacă 3. h6+, atunci 3...Rh8 remiză — vezi mai jos) **3...Ce6 4. Nh7** (dacă 4. Rd7, atunci 4...Cg5 5. h6+ Rf8 6. h7 C:f7 remiză ; la 4. h6+ urmează 4...Rh8 5. Nh7 R:h7 6. Re7 Cf4 7. f8D Cg6+ remiză, sau 5. Re7 Cf8 ! 6. Nh7 şi acum 6...Cg6+ ! 7. Rf6 R:h7, nu însă 6...C:h7 7. Re8 ! Cf6+ 8. Rd8 ! Ch7 9. Re7 ! şi cîştigă) **4...Ce7+ ! 5. Re7 Cd5+ 6. Re6** (sau 6. Rd6 R:f7 remiză) **6...Cf4+ 7. Re7 Cd5+** şi albul este obligat fie să dea pionul f7, fie să permită adversarului să dea şah etern.

NEBUN ŞI PION CONTRA CAL ŞI PION

În studiul lui Mattison (diagrama 1149) albul, cu toată poziţia nefavorabilă a calului, obţine remiza folosind posibilităţile de pat : **1. Rd5 !** (dacă 1. a4 ?, atunci 1...Rc8 2. a5 Rb7 3. Cb6 N:b6 4. a:b6 a:b6 ! 5. Rd5 Ra6 6. Rc4 Ra5

1149
H. MATTISON, 1924

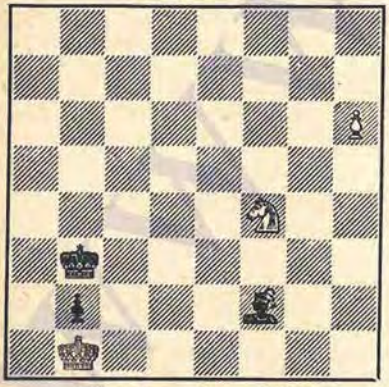


Albul la mutare face remiză

și câștigă) **1...Rd7 !** (cu scopul de a alunga regele alb pe linia a patra. Inutil este 1...Rc8? 2. Rc6 Nh2 3. Cb6+ ! remiză) **2. a4 a5 3. Re4 Re6** (negrul și-a atins scopul, dar...) **4. Ce7 ! R:e7 5. Rb5 Nb6 6. Ra6.**

Datorită pionului liber departe avansat, albul câștigă în poziția lui Kubbel (diagrama 1150): decide **1. Ce6 ! Ng3**

1150
L. KUBBEL

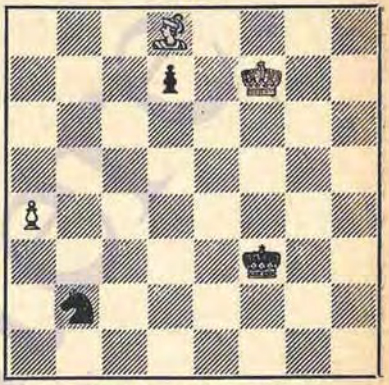


Albul la mutare câștigă

(dacă 1...Ne1, atunci 2. Cd4+ și 3. h7, sau 1...Nh4 2. Cc5+ și 3. Ce4 câștigînd în ambele variante) **2. Cd4+ Re4 3. Cf3 !**

Studiul lui Sevitov (diagrama 1151) subliniază încă o dată marea forță a pionului de pe coloana turnului în lupta cu calul: **1. a5 Ce4 2. a6 Ce5+** (la 2...Cd6+

1151
B. SEVITOV



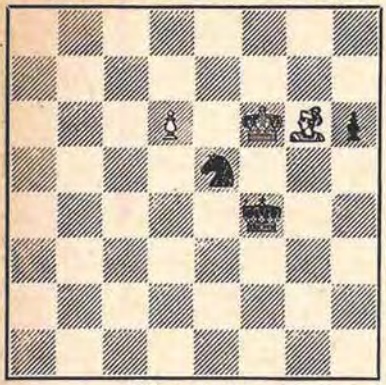
Albul la mutare câștigă

urmează 3. Re7 Cb5 4. R:d7 Re4 5. Rc6 Ca7+ 6. Rc5 Re5 7. Nb6 Cc8 8. Rc6 Re6 9. Nc5 câștigă) **3. Re8 !** (greșit este 3. Re7? din cauza 3...Cc6+ 4. Rd6 Re4 5. Nc7 Rd4 6. R:d7 Rc5 7. Rc8 Rb5 8. Rb7 Rc5 9. Nb6+ Rb5; dacă acum 10. Nf2, cu scopul de a aduce pe negru în zugzwang, atunci 10...Ca5+ și albul nu poate scăpa de șahul etern) **3...Ce6 4.Ne7 ! Re4** (sau 4...d5 5. Rd7 Ca7 6.Nb6 Cb5 7. Rc6 și câștigă) **5. R:d7 Rd5 6. Re8 Re4 !** (pierde imediat 6...Rc5 din cauza 7.Rb7 Rb5 8.Nb6. Rău este și 6...Ca7+ 7. Rb7 Cb5 din cauza 8. Rb6 Rc4 9. Ne5 Rb4 10. Nd4 ! Rc4 11. Nc5 și câștigă) **7. Nb6 Rb4 8. Re7** (după 8. Rb7? Rb5 partida este remiză, deoarece în zugzwang nu este negrul ci albul) **8...Rb5 9. Rb7** și albul câștigă.

Merită atenție încă un exemplu (diagrama 1151 bis): **1. Nf5 ! h5 2. Re6 h4 3. Rf6** (negrul se află în zugzwang)

1151 bis

LISITÎN-ZAGOROVSKI, Leningrad, 1953



Albul cîştigă

3...Cc6 4. d7 Cd8 5. Ne6 Re4 6. Nh3 ! Rf3 (dacă 6...Rd5, atunci 7. Re7) **7. Re7 Cb7** (sau 7...Cc6+ 8. Rd6 Cd8 9. Rc7 Cf7 10. Ne6) **8. Nf1 Rg3 9. Na6 Ce5 10. d8D** şi negrul a cedat.

CAL ŞI DOI PIONI CONTRA NEBUN ŞI PION

Foarte utilă este analiza studiului lui Botvinnik (diagrama 1152) : **1...Nd2** (dacă 1...Nc3 cu ameninţarea 2...Re6 3. Rg6 Re5 ! 4. R:g7 Rf4+ 5. Rg6 Rg3 remiză, atunci urmează 2. Cf5, de exemplu : 2...g6 3. Ch4 Nd2 4. Rh6 şi cîştigă, sau 2...Nb2 3. C:g7 ! N:g7 4. h4 Nf6 5. g6+ Rf8 6. h5 Ng7 7. h6 N:h6 8. R:h6 Rg8 9. g7 şi cîştigă) **2. Cf3 !** (desigur, nu imediat 2. g6+ din cauza 2...Rf6 ; înainte de a înainta pionul „g", albul trebuie să avanseze în mod maxim pionul de pe coloana turnului) **2...Nf4** (referitor la 2...Nc3 vezi varianta A) **3. h4 Ng3** (negrul trebuie să se menţină la o tactică de aşteptare. Nu merge, de exemplu, 3...g6 din cauza 4. h5 !) **4. h5 Nf4 5. g6+** (numai la remiză duce 5. h6 ? g6 !) **5...Rf6** (dacă 5...Rf8, atunci albul realizează manevra Cf3-d4-f5:g7 şi după N:g7, cîştigă prin h5-h6, vezi mai sus) **6. Ce5 !** (momentul culminant al luptei) **6...R:e5** (sau 6...N:e5 7. h6 ! şi cîştigă. Dacă negrul nu acceptă sacrificiul calului, atunci cîştigă h5-h6, de exemplu : 6...Nc1 7. h6 ! N:h6 8. Cg4+

1152

M. BOTVINNIK, 1944
(a doua versiune a studiului)

Albul cîştigă

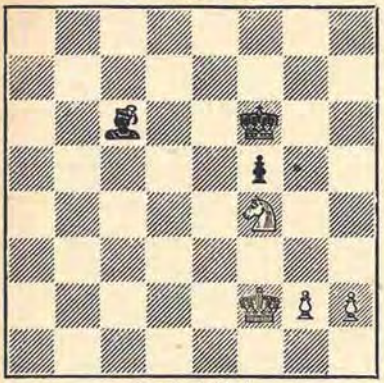
şi 9. C:h6 şi cîştigă, sau 6...Rg5 7. h6 N:e5 8. h:g7 şi cîştigă) **7. R:g7 Re6 8. h6 Re7 9. Rh7** şi albul cîştigă.

Varianta A : **2...Ne3 3. h4 Nb2** (dacă 3...g6, atunci cîştigă 4. Ch2, de exemplu : 4...Ne1 5. h5 !, sau 4...Nb2 5. Cg4, şi după 6. Ch6+ negrul pierde pionul g6) **4. h5 Ne3 5. Ch4 !** (cu vechea ameninţare de a aduce calul la f5 şi a-l sacrifica la g7. Dacă 5. g6+ ?, atunci Re6 !) **5...Nd2** (dacă 5...Re6, atunci 6. Rg6) **6. g6+** (nu însă 6. h6 ? g6 !) **6...Rf6 7.Cf5 !** (al doilea sacrificiu al calului) **7...R:f5 8. R:g7 Rg5 9. Rh7** (la remiză duce 9. h6 ? Rh5 10.h7 Nc3+ 11. Rf7 Rh6) **9...Ne3 10. h6** şi albul cîştigă.

În partida Romanovski — Verlinski (diagrama 1153) albul a cîştigat ocupînd cu calul punctul f4 : **1. Re3 Rg5 2. g3 Na4** (la 2...Rg4 albul ar fi răspuns 3. Rf2 şi 4. h3+) **3. Ch3+ Rg4 4. Cf2+ Rg5 5. h3** (mai bine este direct 5. h4+)

1153

ROMANOVSKI-VERLINSKI,
Moscova, 1952



Albul cîştigă

5...Ne6 6. h4+ Rf6 7. Rf4 (prima parte a planului alb este îndeplinită — punctul f4 a fost ocupat de rege) **7...Ne8 8. Cd1 Nd7 9. Ce3 Ne6** (unul dintre momentele critice ale partidei — cum trebuie jucat mai departe? Dacă 10. h5? Nd7 11. h6, atunci nu 11...Rg6 12. C:f5 N:f5 13. h7 R:h7 14. R:f5, ci 11...Ne6! 12. Cc2 Ng8 13. Cd4 Nh7 14. Cc6 Rg6 remiză) **10. Ce2** (calul se îndreaptă spre punctul d6) **10...Nf7** (referitor la 10...Nc8, vezi varianta A) **11. Ca3 Nd5 12. Cb5 Ne6** (referitor la 12...Na2, vezi varianta B) **13. Cd6 Nd7 14. h5 Ne6 15. Ce8+** (dacă 15. h6, atunci nu 15...Rg6, 16. C:f5!, ci 15...Nd7 16. Cc4 Ne6 17. Ce5 Ng8 18. Cc6 Nh7 19. Ce5 Ng8 etc.) **15...Rf7 16. Ce7! Ne8 17. Rg5 Nd7 18. Cd5 Rg7 19. Ce3 Rh7 20. C:f5.**

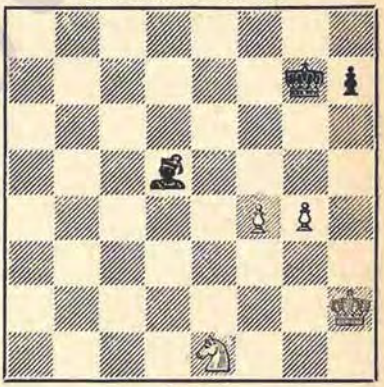
Varianta A: **10...Ne8 11. Cd4** (la 11. Ca3 negrul răspunde 11...Na6) **11...Nd7 12. Cb3 Nc8** (dacă 12...Ne6, atunci 13. Cc5, de exemplu: 13...Nd5 14. Cd7+ Re6 15. Cb6 Nb3 16. Rg5 şi cîştigă, sau 14...Rg6 15. h5+ Rh6 16. R:f5 Nb7 17. Cf6 Nc8+ 18. Rf4 Rg7 19. Ce4 şi cîştigă, sau 14...Re7 15. Re5 şi cîştigă; la 13...Nc8 urmează 14. h5 Rg7 15. Rg5 şi cîştigă) **13. Ce5 Rg6 14. Re5! Rh5 15. Cd3! Rg4 16. Cf4 Nb7** (dacă 16...Na6, atunci 17. Rf6 R:g3 18. h5 şi cîştigă, sau 16...Nd7 17. Rf6 Ne8 18. h5! şi cîştigă, sau 16...R:g3 17. h5 şi cîştigă) **17. Rf6 R:g3 18. h5! R:f4 19. h6 Rg3 20. h7 f4 21. h8D f3 22. Dg7+** şi cîştigă.

Varianta B: **12...Na2 13. Cd6 Nb1 14. Ce8+ Rf7 15. Ce7 Rf6** (dacă 15...Rg6, atunci 16. Cd5 Nc2 17. Re5 Rh5 18. Cf4+ Rh6 19. Rf6 Nb1 20. Ce6 Rh5 21. Rg7! şi cîştigă, de exemplu: 21...Rg4 22. Cf4! R:g3 23. h5 R:f4 24. h6, sau 21...f4 22. C:f4+ Rg4 23. h5 R:g3 24. Cg6!) **16. Cd5+ Re6** (sau 16... Rg6 17. Re5! etc. — vezi mai sus) **17.h5! Ne4 18.Ce3 Nd3 19.Rg5!** şi cîştigă.

Dacă partea mai slabă poate să împiedice atacarea pionului, atunci remiza nu este exclusă (diagrama 1154): **1. Rg3 Rf6 2. Cf3 Ne4 3. Ce5 Ne2 4. Rh4 h6 5. Cd7+** (inutil este 5. Rh5 din cauza

1154

CAPABLANCA-FINE,
Semmering Baden, 1937



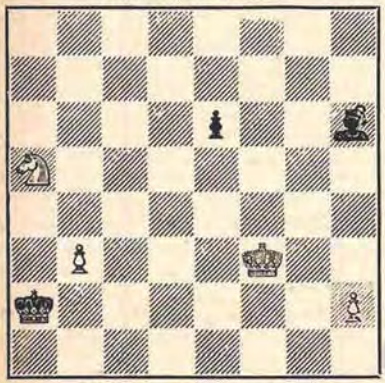
Remiză

5...Rg7 6. f5 Na4 şi 7...Ne8+) **5...Rg7 6. f5 Na4 7. Ce5 Nd1 8. Rg3 Rf7 9. Rf4 Ne2 10. Ce4 Nd1 11. Ce3** (după aceasta albul scapă de presiunea asupra pionului g4, dar totuşi cîştig nu există) **11...Nb3 12. Re5 Nc4.** În această poziţie partida s-a dat remiză.

Dacă pionii se află în zone diferite ale tablei, atunci şansele de cîştig ale părţii mai tari se măresc simţitor. De exemplu, în poziţia din diagrama 1155, albul cîştigă uşor prin **1. b4** (mutare indicată de Romanovski. În partidă s-a jucat 1. Re4? după care la remiză

1155

SLUTMAN-TARASOV, Moscova, 1950
(variantă din partidă)



Albul la mutare cîştigă

a dus 1...Ra3 2. Re5 Rb4 3. Cc6+ R:b3 4. R:e6 şi acum fie direct 4...Rc4, fie mai întîi 4...Ng5) **1...Nd2** (dacă 1...Ra3, atunci 2. b5 Ra4 3. b6 Nf8 4. Cc4 ! Nc5 5. b7 Na7 6. Cb6+ şi cîştigă ; în această variantă este greşit 4. b7? Nd6 5. Cc6, negrul are timp să joace 5...N:h2. Insuficient pentru salvare este şi 1...Nf8 2. b5 Nc5 din cauza 3. h4 Ra3 4. b6 ! etc.) **2. Ce6 Rb3 3. b5** şi pionul nu poate fi oprit.

În studiul lui Reti (diagrama 1156) albul cîştigă : **1. Cd4+ Rb7** (nu merge 1...Rc5 din cauza 2. Rh1 ! şi negrul ajunge în zugzwang : la 2...Rd6 precum şi la oricare mutare a nebunului urmează un atac dublu al calului asupra ambelor figuri adverse, iar după 2...Rd5 pionul a5 se transformă în damă. Greşit este, în loc de 2. Rh1 !, să se joace 2. Cb3+ Rb5 3. R:h2, deoarece la aceasta urmează 3...Nf4+ 4. Rh3 Rb4 5. Rg4 Nb8 6. Cd4

1156

R. RETI, 1922

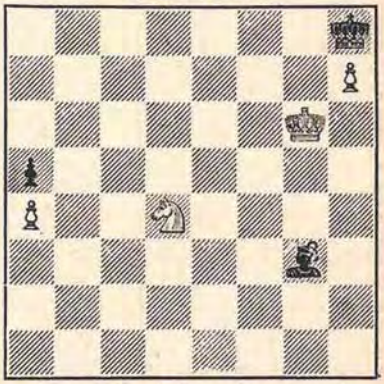
Albul la mutare cîştigă

Rc5 7. Ce6+ Rb5 8. Cd8 Nc7, sau 6. f4 R:b3 7. f5 Rb4 8. f6 R:a5 9. f7 Nd6 ; dacă 5. a6, atunci 5...Nb8 6. Cd4 Rc5 7. Ce6+ Rb6 cu remiză asigurată) **2. R:h2 Ra6 3. Cb3 Nf4+ 4. Rh3 Rb5 5. Rg4 Nb8 6. f4 Rb4 7. f5 ! R:b3 8. f6 Rb4 9. f7 Nd6 10. a6** şi albul cîştigă.

Poziţia din diagrama 1157 poate fi cel mai bine studiată cu ajutorul teoriei

1157

O. HEY, 1913



Negrul la mutare face remiză

cîmpurilor corespondente. Aci albul poate crea amenințarea Cf7 mat, iar pe de altă parte calul poate ataca pionul a5. La fel ca și regele negru, regele alb este condamnat la imobilitate, deoarece la Rh6 urmează Nf4+ sau Nf8+, obligîndu-l să revină la loc. În consecință, trebuie găsite cîmpurile corespondente numai pentru cal și nebun. De pe cîmpul b7 calul atacă pionul și amenință în același timp să ajungă la f7, prin d8 sau d6; este clar că în acest moment nebunul trebuie să se afle la c7. Cînd calul se află la c6, nebunul trebuie să stea tot la c7, apărînd pionul și controlînd cîmpurile e5 și d8. Să așezăm calul la c4; și acum singurul răspuns este Nc7. Cu calul la e6, nebunul trebuie să stea la e7 sau la h4, apărînd punctele d8 și g5, iar cu calul la e4, numai mutarea nebunului la e7 sau f4 parează matul. Tot atît de ușor este să constatăm că cîmpului f5 îi corespund cîmpurile f4 și f8, cîmpului f3 îi corespunde cîmpul f4, cîmpului g4 — cîmpurile f4 și g7. Cîmpul d4, unde se află calul în poziția inițială, este „vecin" cu cîmpurile c6, e6, f5 și f3. În consecință, negrul trebuie să mute în așa fel, încît la Cc6 să răspundă Nc7, la Ce6—Ne7 sau Nh4, la Cf5 — Nf4 sau Nf8 și, în sfîrșit, la Cf3—Nf4. Lucrul acesta poate fi obținut numai dacă nebunul stă pe unul din cîmpurile d6 sau g3. Avînd în vedere că în poziția inițială nebunul se află deja la g3, trebuie jucat **1...Nd6 !** La **1...Nc7** ar fi urmat **2.Ce6** sau **2.Ce6**, iar dacă **1...Ne5**, **1...Nb8** sau **1...Nh2**, atunci **2. Ce6 !** Pentru celelalte cîmpuri care pot fi ocupate de cal, cîmpurile corespondente se stabilesc în același mod ca și pentru punctul d4. De exemplu, dacă calul se află la d2, atunci nebunul trebuie să mute pe unul dintre cîmpurile h2, g3, e5, d6 sau b8; dacă nebunul mută la f4, atunci urmează Cf3 sau Ce4, iar pe cîmpul c7 nu se poate muta din cauza Cc4. Jocul în studiul lui Hey trebuie să se desfășoare cam după următoarea variantă: **1...Nd6 ! 2. Cf5 Nf8 3. Ce3 Nd6 ! 4. Cg4** (sau 4. Cc4 Nc7) **4...Nf4 ! 5. Cf6 Nd6 6. Ce4 Nf4** (se poate juca și 6...Ne7) **7. Cf2 Ng3 8. Ch3** (dacă 8. Ce4 sau 8. Cg4, atunci 8...Nf4, iar la 8. Cd3 urmează 8...Nd6) **8...Nf4 ! 9. Cg1 Nh2 10. Cf3 Nf4 ! 11. Cd4 Nd6** și totul se repetă de la început.

NEBUN ȘI DOI PIONI CONTRA CAL ȘI UNUL SAU DOI PIONI

În exemplul din diagrama 1158 negrul cîștigă datorită pionului liber în plus de pe coloana turnului, susținut de rege: **1. Ce2 Ne3 ! 2. Cg3** (nu merge 2. R:e3

1158

MONKE-HEINRICH, Westfalia, 1926

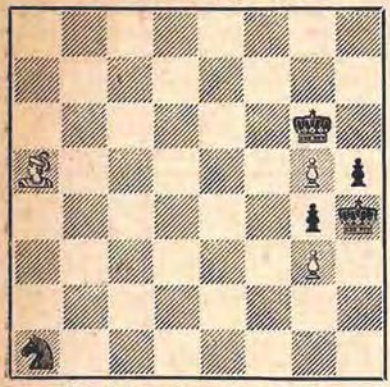
Negrul cîștigă

din cauza 2...Rg2 și pionul de pe coloana turnului se transformă imparabil în damă. Dacă 2. Cc3, atunci 2...Nd2, trecînd în varianta principală) **2...Nd2 ! 3. Ce2** (nici aici nu se poate lua nebunul, de exemplu: 3. Cf1+ Rg1 4. C:d2 h2 etc.) **3...Ne1 4. Cd4 Rh1 5. Ce2 h2 6. Cd4 Rg1 7. Ce2+ Rf1 8. Cg3+ N:g3 9. R:g3 h1T !** și albul a cedat.

Studiul lui Bondarenko (diagrama 1159) amintește în oarecare măsură studiul lui Hey (vezi, mai sus, diagrama 1157). Aci nebunul trebuie să manevreze astfel pentru a apăra accesul spre punctele f5 și g2, deoarece în caz contrar

1159

F. BONDARENKO, 1946



Albul la mutare face remiză

1160

FURMAN-SIMAGHIN, meci, 1948

Albul la mutare face remiză

regele alb este făcut mat. În consecinţă, în raport cu încercările adversarului. nebunul nu trebuie să permită calului să ajungă pe unul dintre cîmpurile : d2, d4, d6, e1, e3, e5, e7, g1 şi g7 ; în afară de aceasta el trebuie să apere pionul g5 în cazul cînd ar fi atacat de cal. Cu ajutorul teoriei cîmpurilor corespondente, este relativ uşor de găsit răspunsurile corecte la oricare mutare a calului negru : **1. Ne1 Ce2 2. Nf2 Ca3 3. Ne3 Ce4 4. Nf4 Ca5 5. Ne5 Ce6 6. Nf6 Ca7 7. Ne7 Cb5 8. Ne5 Ce7 9. Nd4 Cd5 10. Ne5 Ce3 11. Nd6 Ce4 12. Nf4 Ce5 13. Ne5 Cb3 14. Nc3 Ce5 15. Ne5 Cd3 16. Nc3 Cf2 17. Nd2** şi negrul nu poate pătrunde pe nicăieri spre cîmpurile vizate.

În partida Furman—Simaghin (diagrama 1160) ambele părţi au cîte un pion liber. Negrul stă ceva mai bine, deoarece atunci cînd jocul se desfăşoară pe două flancuri, de obicei nebunul este mai tare decît calul : **1. b4 ! a6 ! 2. Rd4 !** (cum arată Simaghin, mutările calului duc la pierdere : 2. Cd2 Rg4 3. Cf1 Rf5 4. Rf2 R:f6 5. Rg3 Ne6, sau 2. Cg5 h2 3. Ce4+ Rg2 4. Cf2 Nf7 5. Re2 Ne8 6. Re1 Nh5 şi cîştigă) **2...N:f3** (în cazul retragerii nebunului, albul joacă 3. Re3, de exemplu : 2...Nf7 3. Re3 Nh5 4. Cd2 h2 ? 5. Cf1+ remiză, sau 4...Rg4 5. Cf1 Rg5 6. Rf2 R:f6 7. Rg3) **3. f7 h2 4. f8D h1D 5. Dd6+** (numai aşa. Insuficient pentru remiză este 5. Dg8+ ? Rf2 6. Da2+ Ne2 7. Df7+ Re1 etc.) **5...Rf2 6. D:a6 Dh4+** (cea mai bună şansă practică. Nimic nu dă nici 6...Dd1+ 7. Re5 !, nici 6...Dh8+ 7. Rc5 De5+ 8. Rb6 Db8+ 9. Ra5) **7. Re5** ? (mutarea aceasta pierde. În comentariile sale la partidă, Simaghin dă următoarea variantă de remiză : 7. Rc3 ! Dh8+ 8. Rc2 Ne4+ 9. Rb3 !) **7...Dg5+ ! 8. Rb6** (sau 8. Rd4 De3+ şi cîştigă) **8...Dd8+ ! 9. Rc5 De7+ 10. Rd4 Df4+ 11. Re3** (sau 11. Rc5 De3+ !) **11...De1+ 12. Rb3 Nd5+** (şi mai simplu este 12...Nd1+) **13. Ra4 Da1+ 14. Rb5 Ne4+** şi albul cedează.

În partida Dubois—Steinitz (diagrama 1161) negrul a cîştigat după **1...Nh6 ! 2. h4 a5 3. h5 a4 4. Ce2 a3 5. Cd4** (sau 5. Cb4 a2 6. C:a2 c2+ 7. Re2 R:a2 şi cîştigă) **5... a2 6. Ce2 Ng7 !** (nu 6...a1D ? 7. C:a1 R:a1 8. Rc2 Ng7 9. h6 remiză) **7. Ca1 R:a1 8. Re2** (sau 8. Rc1 Nf8 9. Rc2 Nh6 etc.) **8...Nh6 9. g7 N:g7 10. Re1 c2 11. R:c2 Nh6.**

Studiul lui Troiţki (diagrama 1162) demonstrează încă o dată slăbiciunea

1161

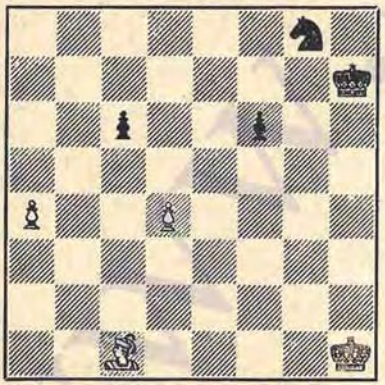
DUBOIS-STEINITZ, meci, 1862

Negrul la mutare cîştigă

calului în lupta împotriva pionului de pe coloana turnului susţinut de nebun : **1. Na3** (împiedicînd manevra calului Cg8-e7-d5, după care pionul „a" ar fi

1162

A. TROITKI



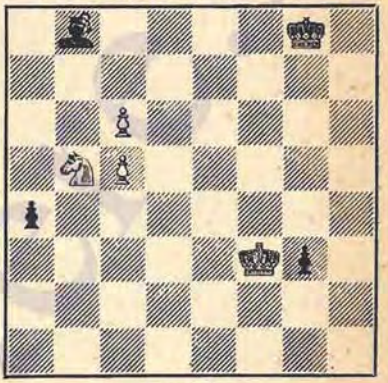
Albul la mutare cîştigă

fost oprit) **1...f5 2. d5 !** (este absolut necesar ca negrul să blocheze punctul d5, folositor calului negru pentru apărare) **2...e:d5 3. a5 Cf6 4. a6 Cd7** (sau 4...Ce8 5. Nd6 ! C:d6 6. a7 şi cîştigă) **5. Ne5 ! C:e5 6. a7** şi cîştigă.

În exemplul 1163 poziţia negrului este preferabilă : dacă regele său reuşeşte să pătrundă pe flancul damei, atunci cîştigul este asigurat. Cum poate fi

1163

ÖSER-KUSNICK, Ludwigshafen, 1927



Remiză

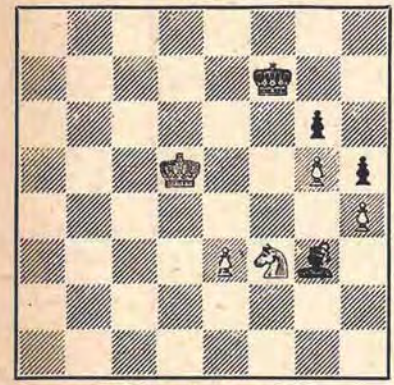
adus regele ? **1...Rf7** (nu însă 1...Rg7 ? 2. c7 ! N:c7 3. C:c7 a3 4. Ce6+ şi 5. Cd4) **2. Rg2** (albul este obligat să se menţină la o tactică de aşteptare, deoarece continuarea 2. c7 N:c7 3.C:c7 a3 este acum fără speranţă, iar dacă 2. Cd6+, atunci 2...N:d6 3. c:d6 Re6) **2...Rg6** (la remiză duce atît 2...Re6 3. c7 N:c7 4. C:c7+ Rd7 5. Cb5, cît şi 2...Rf6 3. c7 N:c7 4. C:c7 a3 5. Cd5+ Re5 6. Cb4) **3. Rf3 Rh5** (după cum se vede, negrul nu poate juca nici 3...Rf5 4. c7 N:c7 5. C:c7 a3 6. Cb5 a2 7. Cd4+ ! Re5 8. Cb3 Rd5 9. R:g3 Rc4 10. c6 !, nici 3...Rg5 4. c7 N:c7 5. C:c7 a3 6. Ce6+ şi 7. Cd4) **4. Ca3 Rh4 5. Rg2 Rg4 6. Cb5 !** (pregătind înaintarea pionului c7, în cazul încercării regelui negru de a ajunge pe coloana „f") **6...Ne5** (nu este mai bine nici 6...Rf4 7. c7 N:c7 8. C:c7 a3 9. Cd5+ şi 10. Cb4) **7. c7 !** (forţînd remiza) **7...N:c7 8. C:c7 a3 9. Cd5 a2 10.Ce3+ ! Rf4 11. Ce2 Re5 12. R:g3 Rd5 13. Cb4+** remiză.

NEBUN CONTRA CAL CU MAI MULȚI PIONI PE TABLĂ

În partida Tartakower — Spielman (diagrama 1164) s-a jucat **1. e4 !**, după care negrul pierde în toate variantele, de exemplu : **1...Re7 2. Ce5 !**, sau **1...Re8 2. Re6**, sau **1...Rf8 2. Re6 Rg7 3. e5**

1164

TARTAKOWER-SPIELMANN, Karlsbad, 1923



Albul la mutare ciștigă

Nf2 4. Rd7, sau **1...Rg7 2. Re6 Nf2 3. e5** și **4. Rd7**, sau **1...Nf4 2. Ce5+** (pentru a alunga regele negru) **2...Rg7 3. Re6 Ng3 4. Cf3**, sau **1...Nf2 2. Rd6 ! Ng3+ 3. Rd7 Nf2 4. e5 Ne5 5. e6+ Rf8 6. Ce5.**

Un bun exemplu de realizare a avantajului îl constituie sfîrșitul partidei Capablanca — Reshevski (diagrama 1165) : **1. f5 Nc8 2. Re5 Nd7 3. e4 Ne8 4. Rd4 Rf3 5. e5 g3 6.Ce3 Rf4** (nu se poate 6...g2 din cauza 7. C:g2 R:g2 8. e6 cu ciștig, sau 6...Nd7 7. e6 Nc8 8. e7 Nd7 9. f6 Ne8 10. Cf5 ! g2 11. Ch4+ Rf4 12. C:g2+ Rf5 13. Ce3+ R:f6 14. Cd5+ Rf7 15. Cc7 ! și ciștigă) **7. e6 g2 8. C:g2+ R:f5 9. Rd5 Rg4 10. Ce3+ Rf4 11. Rd4** și negrul cedează.

Studiul lui Cehover (diagrama 1166) are o soluție originală, extrem de ingenioasă. Pentru a putea ciștiga, albul trebuie să elimine pionul f5, — dar

1165

CAPABLANCA-RESHEVSKI, Nottingham, 1936

Albul la mutare ciștigă

1166

V. CEHOVER, 1938

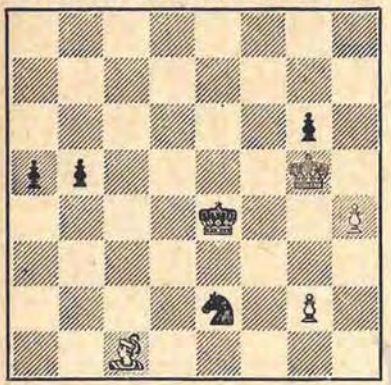
Albul la mutare ciștigă

cum se poate obține acest lucru? Dacă **1. Rg5**, atunci **1...Cd6 2.e5 Ce4+** remiză. De aceea **1. Rh5 f4** (altfel albul joacă 2. c5) **2. Rh4 !** (la 2. Rg4 negrul răspunde 2...Cb6 ! 3. c5 Cd7 ! 4. c6 Ce5+) **2...f3 3. Rh3!** (după 3. Rg3 negrul poate juca 3...Cd6 ! 4. c5 Ce4+) **3...f2 4. Rg2** (numai aci poate regele să pătrundă pe coloana „g") **4...Cd6 5. e5** și albul ciștigă.

În partida Scerbakov — Averbach (diagrama 1167) negrul are nu numai avantaj material, ci și poziționat. Însă după **1. g4 !** albul creează forțat un pion

1167

SCERBAKOV-AVERBACH, Moscova, 1950



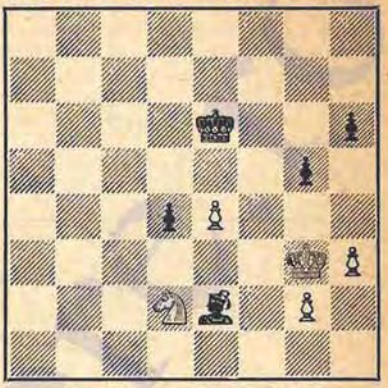
Remiză

liber pe coloana „h" și acum nu albul, ci negrul trebuie să lupte pentru remiză, de exemplu : **1...C:e1** (nu există ceva mai bun) **2. h5 ! g:h5 3. g:h5 b4** (la pierdere duce 3...Cd3 4. h6 Ce5 5. h7 Cf7+ 6. Rf6 Ch8 7. Rg7 b4 8. R:h8 b3 9. Rg8 b2 10. h8D b1D 11. Dh7+) **4. h6 b3 5. h7 b2 6. h8D** (dacă acum 6...b1D, atunci 7. Dh7+) **6...Cd3 !** Cum a arătat Averbach, în această poziție, cu tot marele avantaj material, albul nu poate cîștiga : **7. Dh1+ Re3 8. Db1 a4 9. Rf5 a3 10. Da2 Rd2 11. Re4 Ce1 !** etc.

Pentru a ilustra lupta care se poate desfășura cînd ambele părți au cîte trei pioni, dăm mai jos cîteva exemple luate din practică. În partida Walbrodt—Charousek (diagrama 1168) negrul și-a folosit bine avantajul poziționat : **1...Re5 2. Rf2 Nd3 3. Rf3 h5 ! 4. g3** (după 4. g4 h4 albul se află în zugzwang) **4...N:e4+ !** (un sacrificiu foarte interesant de nebun : la 5. C:e4 urmează 5...g4+ 6. h:g4 h:g4+ 7. R:g4 R:e4 și negrul cîștigă) **5. Re2 h4** (fixînd pionul alb „h" pe un

1168

WALBRODT-CHAROUSEK, Nürnberg, 1896



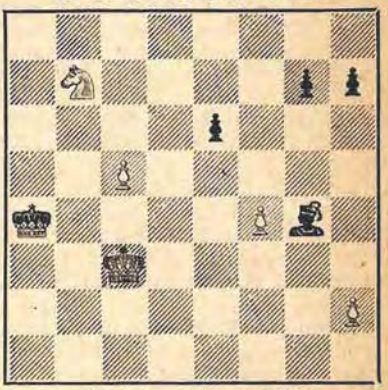
Negrul la mutare cîștigă

cîmp alb) **6. g:h4 g:h4 7. Rf2 Rf4 8.Cb3 d3 9. Cd2 Nd5 10. Cf1 Ne6 11. Cd2** (sau 11. Rg2 Re4 12. Rh2 Rf3 și cîștigă) **11...N:h3 12. Cf3 Ng4 13. C:h4 d2 14. Cg2+ Re4 15. Ce3 Rd3** și apariția damei este inevitabilă.

În partida Naegeli—Colin (diagrama 1169) albul cîștigă datorită pionului său liber avansat : **1. e6 Rb5** (la 1...Nf3 albul

1169

NAEGELI-COLIN, Berna, 1932



Albul la mutare cîștigă

joacă 2. Cc5+ și 3. c7) **2. e7 e5 3. f5 !** (atrăgînd nebunul pe cîmpul f5, pentru a-l cîștiga printr-un atac dublu) **3...N:f5 4. Cd6+ Re6 5. C:f5 R:c7 6. C:g7,** după care restul este o chestiune de simplă tehnică.

Partida Tarrasch—Lasker (diagrama 1170) s-a jucat cu greșeli, dar totuși prezintă un material de studiu prețios : **1. Rf5 ?** (albul trebuia să joace 1. C:c3

1170

TARRASCH-EM. LASKER.
Hastings, 1895

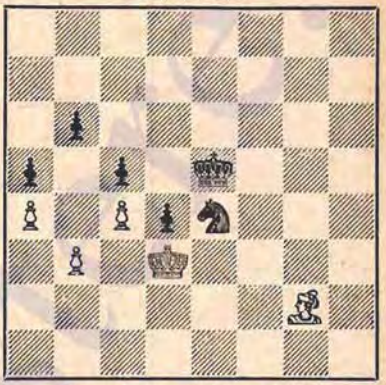
Albul la mutare face remiză

R:c3 2. Rf5 cu remiză asigurată, de exemplu : 2...b5 3. g5 N:g5 4. R:g5 b4 5. h4 Rb2 6. h5 R:a2 7. h6 b3 8. h7 b2 9. h8D. După mutarea din partidă negrul ar fi putut cîștiga forțat) **1...Rd3 ?** (la cîștig ducea 1...c2 2. g5 N:g5 3. R:g5 Rd3 4. Cc1+ Rd2 5. Cb3+ Rd1, de exemplu : 6. h4 a5 7. a4 b5 8. a:b5 a4 9.b6 a:b3 10.b7 c1D+, sau 7. h5 a4 ; după 6.Rf5 a5 7.a4 b5 8.a:b5 a4 9.b6 a:b3 10.b7 b2 11.b8D c1D și negrul obține cîștigul, deoarece după cîteva mutări negrul face o nouă damă. Acum negrul pierde inevitabil) **2.C:c3 ! R:c3 3.g5 Nb6** (sau 3... N:g5 4.R:g5 b5 5.h4 b4 6.h5 Rb2 7.h6 R:a2 8.h7 b3 9.h8D și cîștigă) **4.h4 Nd4 5. h5 b5 6.h6 b4** (sau 6...Ne3 7.h7 Nd4 8.g6 b4 9.Re6 Rb2 10.Rf7 R:a2 11.g7 și cîștigă) **7.g6 a5 8.g7 a4 9.g8D** și negrul cedează.

În finalurile cu mai mulți pioni, un avantaj de un pion este de obicei suficient pentru obținerea cîștigului (diagrama 1171) : **1...Cc3 !** (de aci este posibilă manevra Cc3-a2-c1 (+) sau Cc3-d1-f2 (+), care ajută la alungarea regelui

1171

PODOLNÎI-SOZIN.
Moscova, 1931



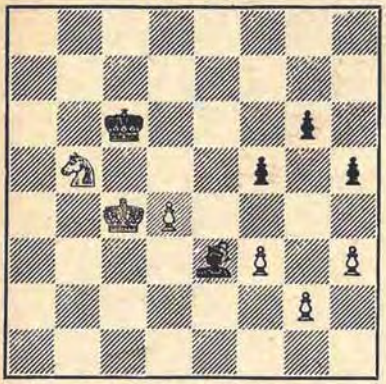
Negrul la mutare cîștigă

advers) **2.Nb7 Rf4 3.Rd2** (împiedicînd din vreme manevra Rf4-g3-f2-e1) **3...Rg3 4. Re1** (dacă 4.Nc6, atunci 4...Rf2 5.Nb7 Ce2 6. Nc6 Cg3 7. Nb7 Cf1+ 8. Rd3 Re1 9. Nf3 Ce3 10. Nh5 Cd1 11. Nf3 Cf2+ 12. Rc2 d3+ și cîștigă, sau 8. Rd1 Re3 9. Rc2 d3+ și cîștigă) **4...Ca2 ! 5. Re2** (nu ajută 5. Ne4 din cauza 5...Rf4 6. Nb1 Cc3 7. Nc2 Re3 etc) **5...Ce1+ 6. Rd2 C:b3+ 7. Re2 Ca1+ 8. Rb2 Rf2 9. Ne4 Re2** și albul a cedat, deoarece continuarea **10. R:a1 d3 11. Ng6 d2 12. Rb2 d1D 13. Nh5+ Re1 14. N:d1 R:d1 15. Re3 Re2** este fără speranță.

Finalul partidei Levenfiș—Rauzer (diagrama 1172) a fost cîștigat numai după lungi manevre : **1. Ca3** (după 1. d5+ ? Rd7 partida s-ar fi terminat, probabil, remiză) **1...Nf2 2. Cc2 Rd6 3. Rd3 Rd5 4. Ce3+ Re6 5. Re2 Ng3** (la 5...Ng1 albul ar fi jucat 6. f4, urmat de aducerea calului la e5) **6. Cf1 Ne7 7. Rd3** (planul

1172

LEVENFIȘ-RAUZER,
Tbilisi, 1937



Albul la mutare

albului este de a așeza pionii la f4, g3 și h4, cu scopul de a crea pentru cal un punct de susținere bine apărat la e5, unde poate fi adus cu ușurință) **7...h4?** (negrul trebuia să se mențină la o tactică de așteptare, jucînd, de exemplu: 7...Nd6) **8. Ce3 Nf4 9. Cd1 Rd5 10. Ce3+ Re6?** (o greșeală care grăbește pierderea. Mai bine era 10...Rd6) **11. Re4 Ne3 12. Cd5! Ng5 13. f4! Nd8 14. Cb4+ Rd6 15. Cd3 g5 16. Ce5!** (în sfîrșit calul și-a ocupat locul ce-i fusese rezervat) **16...Re6** (complet rău este 16...g:f4? din cauza 17. Cf7+ trecînd într-un final de pioni cîștigat) **17. d5+ Rf6 18. Rc5 g:f4 19. Ce6!** și albul a cîștigat.

Nebunul este mult mai tare decît calul atunci cînd pionii sînt împărțiți în zone diferite ale tablei. Bine și-a exploatat avantajul pozițional Smislov în partida cu König (diagrama 1173): **1...Nd6!** (planul negrului constă în înaintarea pionului f5 pînă la f3 pentru a alunga calul, după care se cîștigă pionul h4. Dacă la f5-f4 albul joacă f2-f3, atunci urmează Rd4 și regele negru pătrunde pe flancul damei. Avînd în vedere acest plan, negrul își aduce nebunul la d6 pentru a apăra pionul f4) **2. b4** (singura șansă a albului este folosirea majorității sale de pioni pe flancul damei. Nimic nu dă 2. Ce3 din cauza 2...Ne7 3. Cg2 a5, împiedicînd mutarea b4) **2...f4 3. f3 Rd4 4. f:e4** (Smislov arată că 4. a4 e3 5. b5 a5 n-ar fi ușurat situația albului) **4...R:e4 5. Ce1 Rd4 6. Rf3** (cum a arătat Smislov, după 6. Rd2 Rc4 7. Rc2 Nc7

1173

KÖNIG-SMÎSLOV, Meciul prin radio U.R.S.S.-Anglia, 1946

Negrul la mutare cîștigă

8. Cf3 Nb6 9. Cg5 Ne3 10. Cf3 Nf2 albul ajunge în zugzwang) **6...Re4 7. Re4** (dacă 7. Cg2 Rb3 8. C:f4 N:f4 9. R:f4 R:a3 10. Rg5 R:b4 11. R:h5 a5 negrul cîștigă) **7...Rb3 8. Cd3 R:a3 9. Ce5 R:b4!** și albul a cedat.

Un bun exemplu este și finalul partidei Flohr—Levenfiș (diagrama 1174): **1. g4** (nu 1. Rc5? Ca4+ !) **1...h:g4 2. h:g4 f5** (cu scopul de a fixa poziția pionului f4 pe un cîmp negru, ceea ce limitează acțiunea nebunului) **3. g5!** (o mutare tare, care limitează mobilitatea figurilor negre. Este adevărat că prin aceasta pionul ajunge pe un cîmp negru, dar atunci cînd se calculează variante concrete, principiile generale trec adeseori pe planul al doilea) **3...Cd5 4. Nd2 Rd6 5. b3!** (acum negrul se află în zugzwang) **5...b4** (dacă mută regele negru, atunci — în raport cu continuarea aleasă — albul joacă 6. Rc5 sau 6. Re5. La ori-

care mutare a calului albul răspunde 6. Nb4+ şi pătrunde exact în acelaşi mod în lagărul advers) **6. Re4** (mai tare era 6. Nc1 Cc3 7. Ne3 Cd5 8. Nd2, trecînd rîndul la mutare adversarului. După aceea ar fi putut urma: 8...Rc6 9. Rc4 Rd6 10. Rb5 Re7 11. Rc5 Re6 12. Nc1 Cc3 13. Ne3 Re7 14. Nd4 etc.; vezi mai jos) **6...Rc6 7. Nc1 Cc3** (apărînd indirect pionul b4. La 7...Rd6 albul avea intenţia să joace 8. Nd2 Rc6 9. Rd4 Rd6 10. Nc1, trecînd în varianta care

1174

FLOHR-LEVENFIS.
Moscova, 1939

Albul la mutare cîştigă

a fost examinată în comentariul de la mutarea a şasea a albului) **8. Nb2 Ce2 9. Ne5 Cc1 10. Nb8?** (mult mai tare era 10. R:b4! Rd5 11. Rc3 Re4 12. Nc7 Cd3 13. b4 C:f4 14. N:f4 R:f4 15. Rd4! Rg3 16. b5 şi albul cîştigă imediat) **10...Ca2 11. Na7 Cc3 12. Ne3 Ce4 13.Nd4** (şi aici se poate juca 13. R:b4) **13...Cg3 14. Ne3 Ce4 15. R:b4 Rd5 16. Ra5 Rc6 17. Ra6 Cc3 18. Nd2 Cb5 19. b4 Cd6 20. Nc1 Cb5 21. Nb2 Cc7+ 22. Ra5 Cb5 23. Nf6 Cc7 24. Ne5 Cd5** (se arată că negrul nu putea juca 24...Cb5 din cauză că la aceasta ar fi urmat 25. Ra6! Ca3 26. Ra7 Rb5 27. Rb7 Cc2 28. Rc7 C:b4 29. Rd7 Rc4 30. Re6 Cd3 31. Rf6! Rd5 32. Nb8 Re4 33. R:g6 şi cîştigă) **25. b5+ Rb7 26. Nd6 Ra7 27. b6+ Rb7 28. Rb5 C:b6 29. Rc5 Ca4+ 30. Rd5 Ce3+ 31. Re6 Re6 32.Ne5 Ce4 33. Rf7 Rd5 34. R:g6 Re6 35. Rh7 C:g5+ 36. f:g5** negrul a cedat.

Dacă pionii sînt aşezaţi pe cîmpuri de aceeaşi culoare cu diagonalele pe care se mişcă nebunul, atunci calul este mult mai tare decît nebunul. De exemplu, în poziţia din diagrama 1175 calul stă foarte bine pe cîmpul d4, de unde atacă pionul c6 şi blochează pionul d5: **1. Rf4 a5 2. Re5 Na6** (cealaltă continuare 2...Ng4 3. Rf6 Nh5 4. Ce6+ Rd7 5. Cf4! duce la pierderea unuia din pioni şi a partidei, de exemplu: 5...Re8 6. Re6 Nf3 7. Rd6! d4 8. Re5, sau 7...Ne4

1175

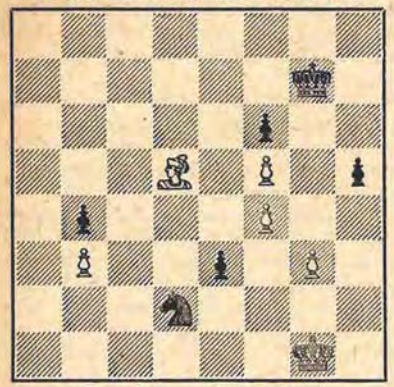
AVERBACH-LILIENTHAL.
Moscova, 1949

Albul la mutare cîştigă

8. Cc2 Nb1 9. a3 Nc2 10. Cd4) **3. Rf6 Nd3 4. Re7** (acum albul alungă forţat regele negru şi cîştigă pionul g6) **4...Nb1 5. a3 Ne4 6. Ce6+ Rb7 7. Rd6 Ne2 8. Cd4 Nd1 9. C:e6** cu cîştig uşor.

În partida Rubinstein—Alehin (diagrama 1176) negrul cîştigă datorită dublării pionilor adverşi — cei doi pioni f6 şi h5 ţin trei pioni albi!) **1...Rf8 2. Rg2 Re7 3. Ng8** (jucînd 3. Nf3 C:b3 4. N:h5

1176
RUBINSTEIN-ALEHIN, Londra, 1922

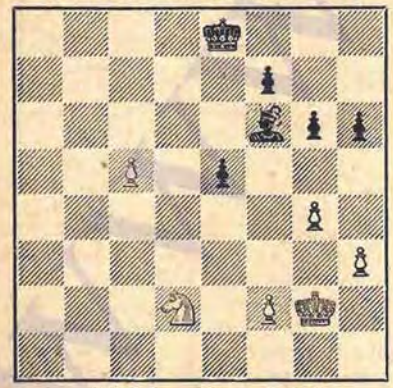


Negrul la mutare cîştigă

Cd4 5. Nd1 albul n-ar fi făcut decît să grăbească pierderea) **3...Rd6 ! 4. Nf7 Re5 5. N:h5 C:b3 6. Rf3** (dacă 6. Nd1, atunci 6...Cd4 7. g4 e2 şi cîştigă, sau 6. g4 Cd4 7. g5 f:g5 8. f:g5 C:f5 şi cîştigă) **6...Rd4 7. Nf7 Rd3 ! 8. N:b3 Rd2 9. Ne4 b3 10. N:b3 e2** şi albul a cedat.

În partida Levenfiş—Ragozin (diagrama 1177) albul a cîştigat datorită

1177
LEVENFIŞ-RAGOZIN, Moscova, 1939

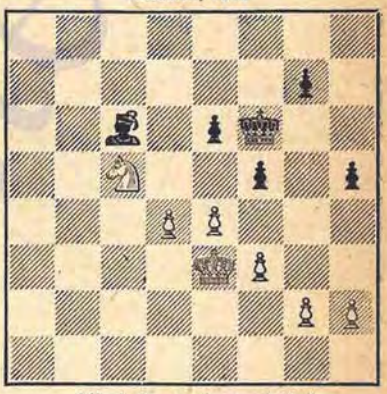


Albul la mutare cîştigă

faptului că a avut un pion liber depărtat : **1. Rf3 Ne7** (nu este mai bine 1...Rd7 2. Re4 Rc6 3. Cc4 R:c5 4. C:e5 etc.) **2. e6 Rd8** (sau 2...f5 3. g:f5 g:f5 4. Ce4 Nf6 5. Cd6+ Rd8 6. c7+ şi cîştigă) **3. Re4 Re7 4. Rd5 ! f5** (inutil este şi 4...f6 5. Ce4 !) **5. g:f5 g:f5 6. R:e5 ! R:e6 7. Cb3 Nd6+ 8. Re6 Nh2 9. Cd4+ Re5 10. C:f5 h5 11. Cg3 Rd4 12. Rf5 h4 13. Ch5 Ng1 14. f3 Nf2 15. Cf4 Ne1 16. Cg6 Rd5 17. Rg4.**

În partida Iuzihin—Romanov (diagrama 1178) albul a cîştigat sacrificînd calul : **1. C:e6 ! R:e6** (dacă 1...f:e4, atunci 2. f:e4 R:e6 3. d5+ N:d5 4. e:d5+ R:d5 5. Rf4 Rd4 6. h4 Rd3 7. Rg5 Re2

1178
IUZIHIN-ROMANOV,
Moscova, 1949



Albul la mutare cîştigă

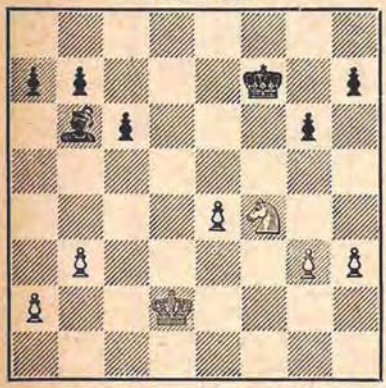
8. R:h5 Rf2 9. g4 Rf3 10. Rg5 Rg3 11. h5 Rh3 12. Rf4 Rh4 13. Rf5 şi cîştigă, sau 5...Re6 6. Rg5 Rf7 7. R:h5 şi cîştigă, sau 5...Re6 6. Rg5 Re5 7. R:h5 Rf5 8. g3 Rf6 9. g4 Rf7 10. Rg5 Rf8 11. Rg6 Rg8 12. g5 Rh8 13. Rf7 Rh7 14. h4 Rh8 15. h5 Rh7 16. h6 ! Rh8 17. h:g7+) **2. d5+ N:d5 3. e:d5+ Re5** (sau 3...R:d5 4. Rf4 şi 5. Rg5) **4. d6 ! f4+** (sau 4...R:d6 5. Rf4 Re6 6. Rg5 şi cîştigă) **5. Rd3 R:d6 6. Re4 Re6 7. R:f4 Rf6 8. h4 g6 9. g3 g5+** (sau 9...Rf7

10. Rg5 Rg7 11. f4 şi cîştigă) **10. h:g5+ Rg6 11. Re4 R:g5 12. Re5 Rg6 13. f4.**

Excelent a jucat Keres în partida cu Golombek (diagrama 1179): **1...Nf2 ! 2. g4 Rf6 3. Re2 Nd4 4. Rf3** (nu este mai

1179

GOLOMBEK-KERES, Margate, 1939



Negrul la mutare cîştigă

bine 4. Rd3 Nb6 ! urmat de 5...Re5) **4...a5 ! 5. g5+ Re5 6. Cd3+ Rd6 7. h4 b5 ! 8. Ce1** (după înaintarea pionului c6, albul tot va trebui să părăsească poziţia tare pe care o ocupă, de exemplu : 8. Rf4 c5 9. e5+ ? Rd5 şi 10...c4) **8...Ne5 9. Cd3 Nb6 10. Cf4 Nd4 11. Cd3 e5 12. Cf4 e4 13. b:e4 b:e4 14. Cd5** (albul şi-a adus calul pe o poziţie centrală, dar nici aceasta nu ajută) **14...Re5 ! 15. Cf6 h5 ! 16. Cd5 c3 17. Cf4 c2 18. Cd3+ Rd6 19. Re2 Nb2 !** şi albul a cedat, deoarece continuarea **20. Rd2 c1D+ 21. C:c1 N:c1+ 22. R:c1 Re5 23. Rb2 R:e4 24. Ra3 Rf4 25. Ra4 Rg4 26. R:a5 R:h4 27. Rb5 R:g5** duce la un final pierdut.

Pionul în plus a decis soarta luptei în partida Euwe — Spielmann (diagrama 1180): **1. Rd4 g5 2. f4 g:f4 3. g:f4 Cd7 4. Nf7 ! h6 5. Ne8 Cf8 6. e5+ f:e5+ 7. f:e5+ Re7 8. N:b5 Ce6+ 9. Rd5 Cg5 10. e6 Rd8 11. h4.**

1180

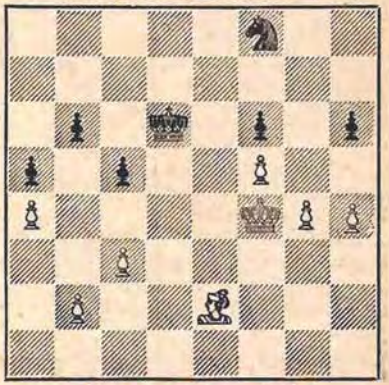
EUWE-SPIELMANN, mecl. 1932

Albul la mutare cîştigă

Mult mai dificilă este obţinerea cîştigului în poziţia din diagrama 1181: **1. g5 ! h:g5+ 2. h:g5 f:g5+ 3. R:g5 Re5** (dacă 3...Cd7, atunci 4. f6 Re5 5. f7 şi cîştigă) **4. Nd3 Cd7 5. Rg6 Cf6 6. Rf7** (regele se îndreaptă spre flancul damei. Compară acest final cu partida Flohr — Levenfiş, diagrama 1174) **6...Cd5 7. Ne4**

1181

BONCI-OSMOLOVSKI — KONSTANTINOPOLSKI, Moscova, 1949



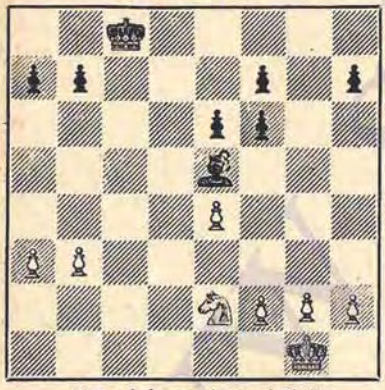
Albul la mutare cîştigă

(mai simplu este direct 7. Re8) **7...Ce3 8. Ne6 Cg4** (cum a arătat Bonci-Osmolovski, după luarea pionului f5, negrul pierde finalul de pioni, de exemplu: 8...C:f5 9. N:f5 R:f5 10. Re7 Re4 11. Rd6 Rd3 12. Rc6 Rc2 13. R:b6 R:b2 14. c4! Rb3 15. Rb5!) **9. Re7 Cf6 10. Nc8 Ce4 11. Rd7 R:f5 12. Rc6+ Re5 13. R:b6 Cd6 14. Na6 Rd5 15. Nb5 Ce8+ 16. R:a5 Rd6 17. Na6 Ce7 18. Rb6 Cd5+ 19. Rb7 Ce3 20. Ne2 e4 21. a5** și negrul a cedat.

Nu este lipsită de interes poziția din partida Cehover — Lasker (diagrama 1182): **1...Rc7 2. Rf1** (albul nu are timp să organizeze o barieră în calea regelui negru, deoarece la 2. a4 urmează 2...Rc6 3.Cc1 Rc5 4. Cd3+ Rd4 etc.)

1182

CEHOVER-EM. LASKER,
Moscova, 1935



Negrul la mutare cîștigă

2...b5! 3.Re1 Nb2 4.a4 b:a4 5. b:a4 Rc6 6. Rd2 Re5 7. Ce3 (sau 7. Rc2 Nd4 8. f3 Rc4 9. C:d4 R:d4 10. Rb3 a5 și cîștigă) **7...Rb4 8. Cb5 a5 9. Cd6 R:a4 10. Re2 Ne5 11. C:f7 N:h2 12. Cd8 e5 13. Ce6 Ng1 14. f3 Ne5 15. Cb8 Rb5 16. g4 Ne7 17. g5 f:g5 18. Cd7 Nd6 19. Cf6 Re4** și albul a cedat.

Prin fixarea poziției pionilor adverși, care stau pe cîmpuri de aceeași culoare cu diagonalele nebunului, se poate obține un simțitor avantaj pozițional (diagrama 1183): **1. d4!** (după această mutare importantă, mobilitatea nebunului se micșorează simțitor) **1...e4** (foarte rău pentru negru este 1...c:d4+ 2. R:d4

1183

ALEHIN-YATES,
Hastings, 1925

Albul la mutare cîștigă

Re6 3. Cc3 Nc6 4. Rc5 Nb7 din cauza 5. Cb5! a6 6.Cd4+ etc.) **2. f5! g5** (sau 2...g:f5 3. Cf4!) **3. h4!** (este absolut necesar să fie slăbiți pionii adverși de pe flancul regelui. Cum a arătat Alehin, prematur era 3. f6+, deoarece după aceasta regele negru ar fi pătruns prin e6 la f5) **3...f6 4. f:g5 f:g5 5. Cg1!** (continuînd îndeplinirea planului proiectat; deoarece regele alb poate opri pionul c4, soarta luptei se decide pe flancul regelui) **5...Nd7** (dacă 5...g4, atunci 6. Cc2 Nd7 7. Rf4 și cîștigă, sau 5...h4 6. g4 Na4 7. Rc2! și 8. Ch3) **6. f6+ Re8** (negrul nu poate apăra punctul g5. La 6...Rf7 7. Cf3 Rg6 urmează 8. C:g5!) **7. Cf3 g4 8. Ch4 Ne6 9. Cg6 Nf7 10. Cf4 Rd7 11. Re2! a5 12.Re3! Ng8** (dacă 12...a4, atunci 13. a3) **13. C:h5 Nf7 14. Cf4 Ng8 15. Ce2 Ne6 16. Rf4 Re8 17. Rg5 Rf7 18. Cc3 Rf8 19. Rg6 Rg8 20. f7+! Rf8 21. Rf6 N:f7 22. e6 Nh5 23. C:d5 Ne8 24.Ce3** și negrul a cedat.

Nu trebuie să se creadă că nebunul rău pierde întotdeauna. Iată, de exemplu, Capablanca a reușit să demonstreze că poziția din diagrama 1184 este remiză. Este adevărat că aci remiza a fost obținută după o lungă și grea apărare. La cea mai mică inexactitate negrul ar fi

1184

FLOHR-CAPABLANCA, Moscova, 1935

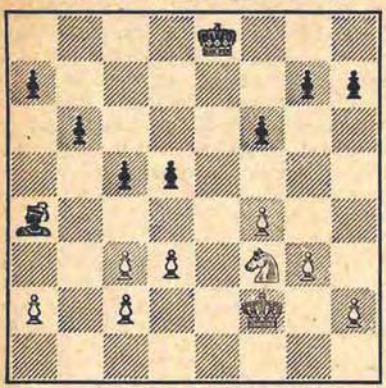
Negrul la mutare remiză

pierdut: **1...b6** (Capablanca își pune pionul pe un cîmp negru, pentru a lua sub control punctele a5 și c5) **2. f4 Nd7 3. Cf3 f6 4. Rd4 a5 5. Cd2 Ne8 6. Cb1 Ne6 7. Ce3 Re6 8. a3 h6** (ce mai poate întreprinde acum albul? În cartea sa „Endspiel" I. Rabinovici arată că albul are la dispoziție un plan foarte promițător, care constă în următoarele: 1. aducerea calului la h4, 2. înaintarea pionului f4 și f5 și apărarea lui prin g2-g4, 3. aducerea calului la f4 cu amenințarea de a cîștiga pionul g7 după Ch5 sau Ce6, ceea ce leagă nebunul de cîmpul f7 și obligă regele negru să manevreze pe cîmpurile c6 și d6, 4. atunci cînd regele negru se află la c6 să realizeze combinația care începe cu mutarea Ce6!; dacă negrul ia calul cu nebunul, atunci urmează f:e6, iar ca răspuns la Rd6 albul își înaintează pionul la e7, cu scopul ca după R:e7 să joace R:d5, obținînd un final de pioni cîștigat, deoarece la Rd7 mutarea b2-b4 asigură cîștigul. Albul este într-adevăr în situația de a putea îndeplini acest plan în întregime dacă negrul se menține la o tactică de așteptare) **9. g3 h5!** (negrul, după cum se vede, și-a dat seama de posibilitățile albului, arătate mai sus, și de aceea împiedică mutarea g3-g4; în continuare pionul de pe coloana calului înaintează la g6, pentru a nu permite înaintarea pionului alb f4 la f5) **10. b4!** (cu amenințarea 11. b5 + Rd6 12. f5, de exemplu: 12...N:f5 13. C:d5 și se pierde pionul b6, sau 12...Nd7 13. C:d5 N:b5 14. C:b6, sau 12...Nf7 13. Ce2 Ne8 14. a4 Nf7 15. Cf4 și negrul are pierderi materiale) **10...a:b4 11. a:b4 Rd6 12. b5 g6! 13. f5** (jucat foarte energic. De altfel, albul nu are la dispoziție o altă cale de cîștig) **13...g:f5** (la pierderea unui pion duce 13...N:f5 14. C:d5 Nd7 15. C:f6 N:b5 16. Cd5 Rc6 17. Ce7 + etc.) **14. Ce2 Nd7** (mai precis era 14...Ng8 15. Cf4 Nf7, pentru ca numai ca răspuns la 16. h3 să atace pionul prin 16...Ne8. În acest caz ar fi survenit aceeași poziție ca în partidă, dar cu pionul la h3 în loc de h2; în consecință, după trecerea în finalul de pioni albul ar fi avut în rezervă un tempo mai puțin — vezi mai jos) **15. Cf4 Ne8!** (pionul h5 nu poate fi dat; dacă 15... N:b5, atunci 16. C:h5, căpătînd un pion liber pe coloana „h") **16. C:d5** (albul n-are la dispoziție ceva mai bun) **16... N:b5 17. C:b6** (nu 17. C:f6? Ne2!) **17... Ne6** (împiedicînd manevra Cb6-d5-f4) **18. Ce4+ Re6 19. Cb2** (calul caută să ajungă la f4; ocupînd acest cîmp, albul ar fi avut mari șanse de cîștig) **19...Nb5! 20. Cd1 Ne2! 21.Cf2 Nf1!** (controlînd cu nebunul punctele h3 și d3, negrul nu permite calului să ajungă la f4) **22. Cd3 N:d3 23. R:d3.** Finalul de pioni care a survenit este analizat în exemplul 376.

În încheierea acestui capitol, dăm sfîrșitul partidei Reti-Rubinstein (diagrama 1185): **1. Ce1 Re7 2. Re3 Re6 3. g4** (împiedicînd mutarea 3...Rf5, dar în același timp slăbind lanțul de pioni de pe flancul regelui; dacă 3.h3, atunci 3...h5 urmat de Rd6 și Nd7)

1185

RETI-RUBINSTEIN. Göteborg. 1920



Negrul cîştigă

3...Rd6 4. h3 g6 5. Rd2 Nd7 (ameninţînd să submineze prin h7—h5 lanţul de pioni al adversarului) **6. Cf3 Re7** (nu merge direct 6...h5 din cauza 7. g5! N:h3 8. g:f6, ameninţînd 9. Ce5 sau 9. Cg5) **7. Re3 h5! 8. Ch2** (în favoarea negrului este continuarea 8. g:h5 g:h5 9. h4 Re6) **8...Rd6 9. Re2** (celelalte mutări cu regele nu sînt mai bune, iar înaintarea 9. d4 slăbeşte prea tare poziţia pionilor) **9...d4 10. e:d4** (sau 10. c4 h:g4 11. h:g4 g5 12. f:g5 f:g5 şi regele negru pătrunde prin e5 la f4) **10...e:d4 11. Rd2 h:g4 12. h:g4 Ne6 13. Re2 Nd5 14. a3 b5 15. Cf1 a5!** (cel mai consecvent, dar era bine şi 15...g5) **16. Cd2 a4! 17. Ce4+** (nu există apărare împotriva ameninţărilor b5-b4 şi g6-g5) **17...N:e4 18. d:e4 b4! 19.Rd2 b:a3 20.Re1 g5!** şi albul a cedat.

WWW.ST

Capitolul XV

O FIGURĂ UȘOARĂ CONTRA PIONILOR

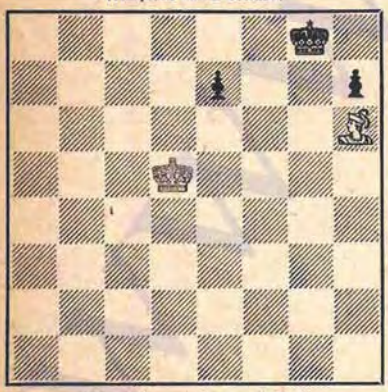
În aceste finaluri, cu toată aparenta lor simplitate, există numeroase fineți, iar unele dintre ele, ca de exemplu studiul lui Teichman (diagrama 1218) fac parte dintre cele mai grele pagini ale teoriei șahului. Multe exemple din acest capitol se soluționează cu ajutorul tacticii.

NEBUN CONTRA DOI PIONI

Lupta nebunului cu doi pioni se termină de obicei remiză. În cazuri rare, cînd regele advers se află în poziție de colț, nebunul obține victoria. Astfel, de exemplu, în încheierea studiului lui Troițki (diagrama 1186) albul ciștigă:

1186

A. TROITKI
(sfîrșitul unui studiu)

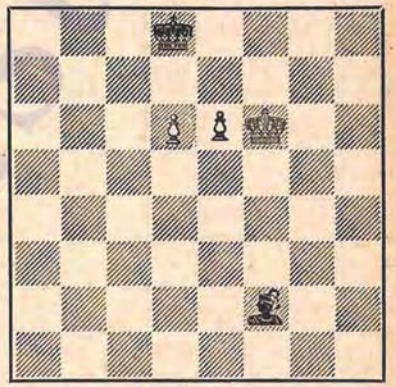


Albul la mutare ciștigă

1. Re6 Rh8 2. Rf7 e5 3. Ng7 mat. Cel mai greu pentru nebun este să lupte împotriva unor pioni departe avansați.

Contra a doi pioni legați, care au atins linia a șasea, nebunul de obicei pierde, chiar dacă regele se află în fața pionilor (diagrama 1187): **1. e7+** (bine este și 1. Rf7) **1...Re8** (sau 1...Rd7 2. Rf7 și ciștigă) **2. Re6** (la ciștig duce

1187

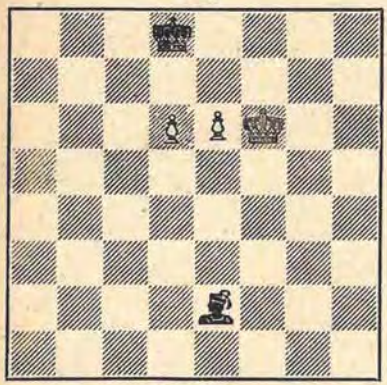


Albul ciștigă

de asemenea, 2. d7+ R:d7 3. Rf7) **2...N-oriunde 3. d7** mat. În această poziție negrul pierde, chiar dacă se află la mutare: **1...Re8 2. d7+ Rd8 3. e7+ R:d7 4. Rf7**, sau **1...Nh4+ 2. Rf7 Ng5 3. e7+ N:e7 4. d:e7+** sau **1...Ne5 2. e7+ Re8 3. Re6 N:d6 4. R:d6 Rf7 5. Rd7**.

Poziția din diagrama 1188 se deosebește de exemplul precedent numai prin faptul că nebunul de negru se află pe

1188



Remiză

cîmpuri albe, dar aceasta este suficient pentru obținerea remizei: **1. Rf7 Nc4** (bine este și 1...Nh5+) **2. d7 Nd5 3. Rf6 Nc6 4. e7+ R:d7 5. Rf7 Rd6**, sau **1. e7+ Rd7 2. Rf7 Nh5+**, sau **1. d7 Nb5 2. e7+** (altfel 2...N:d7) **2...R:d7 3. Rf7 Rd6.**

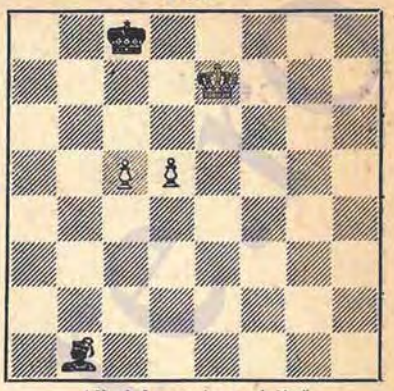
Atunci cînd nebunul are o poziție nefavorabilă, partida se poate pierde chiar în cazul cînd doi pioni legați se află abia pe linia a cincea (diagrama 1189): **1. d6 Nf5 2. c6 Ng4 3. d7+ N:d7 4. c:d7+.**

Este suficient însă ca în poziția inițială să deplasăm nebunul de la b1 la c2 pentru ca partida să se termine remiză: **1. d6 Na4!** sau **1. c6 Ne4** (se poate juca și 1...Na4 2. Rd6 Nb3 3. Rc5 N:d5) **2. Rd6 N:d5.**

În poziția din diagrama 1190, albul cîștigă: **1. g6!** (la remiză duce 1. h6? Ne3! 2. h7 Nd4! 3. Rc2 Rd7 4. Rd3 Na1 5. Re4 Re6 6. Rf4 Rf7 7. Rf5 Rg7) **1...Nd4 2. h6 Rd7 3. g7 N:g7 4. h:g7.**

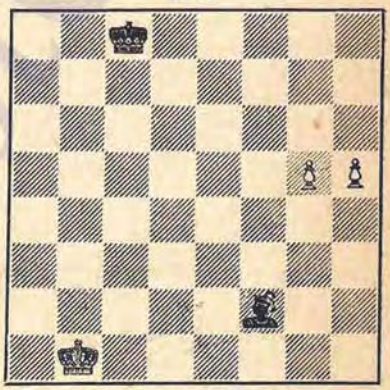
Posibilitatea de a da șah cu nebunul are ca urmare foarte deseori cîștigarea unui tempo decisiv. Să deplasăm în ultimul exemplu regele alb pe un cîmp

1189



Albul la mutare cîștigă
Cu nebunul la c2 — remiză

1190

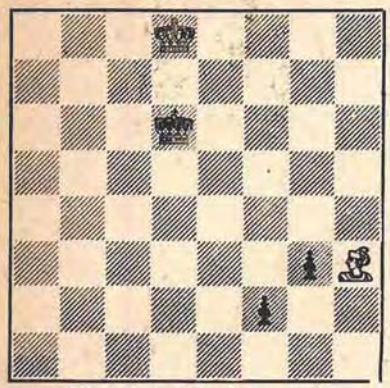


Albul la mutare cîștigă

negru, de exemplu la a1; în acest caz negrul face remiză: **1. g6** (sau 1. Rb2 Ne3 2. g6 Nh6 3. Rc3 Rd7 4. Rd4 Re6 5. Re4 Rf6) **1...Nd4+** (se poate juca și 1...Rd7) **2. Rb1 Ng7 3. Re2 Rd7 4. Rd3 Re6 5. Re4 Nh6.**

În poziția lui Kling și Horwitz (diagrama 1191) albul obține remiza cu o mutare unică: **1. Ng2! Re5 2. Re7 Rf4 3. Rf6 Re3 4. Rf5 Re2 5. Rf4.** De aceea

1191
J. KLING și B. HORWITZ, 1851



Albul la mutare face remiză
Negrul la mutare cîștigă

dacă în poziția inițială la mutare ar fi fost negrul, atunci el ar fi obținut cîștigul: **1...Re5 2. Re7 Rf4 3. Rf6** (sau 3. Ng2 Re3 4. Rf6 Re2 și cîștigă) **3...Rf3 4. Re5 g2.**

În poziția din diagrama 1192 albul cîștigă ușor prin **1. e7 N:e7 2. e7** sau **1. e7 N:e7 2. e7.**

1192

Albul cîștigă

În poziția următoare (diagrama 1193) negrul face remiză, deoarece are timp să ocupe diagonala a4-e8 cu nebunul, oprind ambii pioni: **1...Ne4** (greșit este

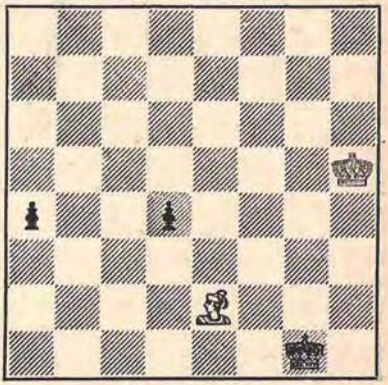
1193

Negrul la mutare face remiză

1...Ng6? 2. c6! și cîștigă, dar se poate 1...Nf5 2. e7 Nd7 etc.) **2. e7 Nc6 3. Rh2 Re4 4. Rg3 Rd5** remiză.

În poziția lui Salvioli (diagrama 1194) negrul cîștigă, cu toate că la mutare

1194
C. SALVIOLI, 1887

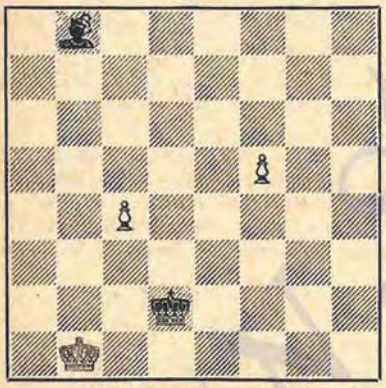


Negrul cîștigă

este albul. Aci nebunul nu are o diagonală comună în faţa pionilor, iar ajutorul regelui alb întîrzie: **1. Ne4** (sau 1. Rg4 a3 2. Nc4 Rf2 ! etc., ca în varianta principală) **1...a3 2. Rg4 Rf2** (nu însă 2...d3 3. Rf3) **3. Rf4 d3 !** (unul dintre pioni se pierde, dar în schimb celălalt se transformă în damă) **4. Re4** (sau 4. N:d3 a2 şi cîştigă) **4...d2 5. Nb3 a2 6. N:a2 d1D.**

Avantajul de a avea nebunul aşezat pe o diagonală care trece prin faţa pionilor este confirmat de exemplul 1195 : **1...Nd6 !** (cea mai logică continuare, dar se poate juca şi 1...Rc3 2. c5 Rc4 etc.) **2. Rb2 Rd3 3. Rb3 Rd4 4. f6 Ne5 5. f7 Nf8**

1195



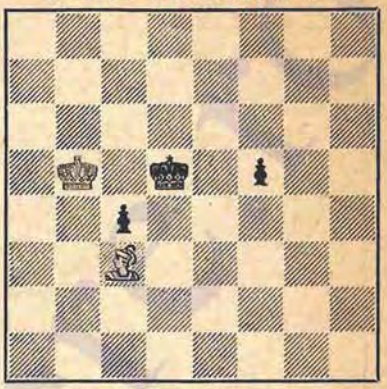
Albul la mutare cîştigă
Negrul la mutare face remiză

remiză. Dacă în poziţia iniţială la mutare este albul, atunci el cîştigă prin **1.c5 !**, de exemplu : **1...Ne5 2. c6 Rd3 3. f6 Re4 4. f7 Nd6 5. c7**, sau **1...Ne7 2. f6 Nd8 3. c6**, sau **1...Rd3 2. f6 Ne5 3. c6 Re4 4. f7 Nd6 5. c7** etc.

Uneori, chiar apropierea regelui şi nebunului de pionii adverşi nu împiedică pe unul dintre ei să se transforme în damă (diagrama 1196) : **1...f4 2. Rb4 f3 3. Ne1 Rd4 4. Ra3** (sau 4. Nf2+ Rd3 5. Ra3 c3 6. Ne1 c2 7. Rb2 Re2 8. Nh4 Rd1 şi

1196

J. KLING şi B. HORWITZ, 1851



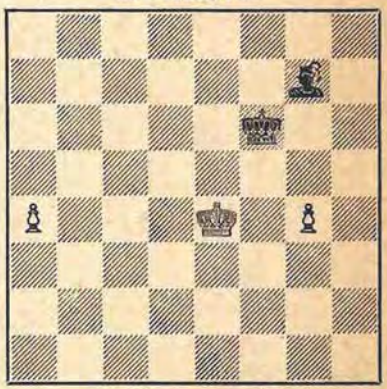
Negrul la mutare cîştigă

cîştigă) **4...c3 5. Ra2** (sau 5. Rb3 Rd3) **5...Rd3 6. Rb1 Re2 7. Nh4** (dacă 7. Nc3, atunci 7...f2 şi cîştigă) **7...Rd1** şi cîştigă.

Merită atenţie studiul lui Otten diagrama 1197) : **1. a5 ! Nf8 2. Rd5 Nh6 3. g5+ ! N:g5** (sau 3...R:g5 4. a6 şi cîştigă) **4. Re4 Nh4 5. Rf3** şi albul cîştigă.

1197

H. OTTEN, 1892

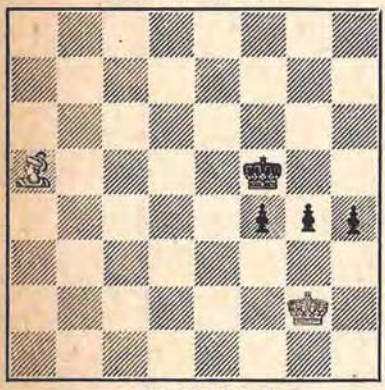


Albul la mutare cîştigă

NEBUN CONTRA TREI PIONI

Lupta nebunului contra trei pioni legaţi se termină de obicei cu victoria pionilor, în special dacă ei au trecut peste jumătatea tablei (diagrama 1198): **1. Rh2 h3 2. Nd2** (dacă 2. Nc7, atunci 2...Re4 3. Nd6 Re3 4. Nc5+ Re2 5. Nb6 f3 6. Rg3 h2 7. R:h2 f2 8. N:f2

1198
B. HORWITZ, 1880



Negrul ciştigă

R:f2 9. Rh1 Rg3 sau 6. Rg1 g3 7. Rh1 f2 8. N:f2 g:f2) **2...Re4 3. Ne1 Rf3 4. Nd2 g3+ 5. R:h3 g2 6. Rh2 Rf2** şi ciştigă, sau **1. Rf2 h3 2. Ne7 g3+ 3. Rf3 h2 4. Rg2 Rg4 5. Nd6** (sau 5. Rh1 Rh3 şi 6...g2 mat) **5...f3+ 6. Rh1 f2 7. Rg2 h1D+** şi ciştigă, sau **1. Nd8 h3+ 2. Rh2 Re4 3. Nb6 Rf3 4. Nc7 Re3 5. Nb8 f3 6. Rg1 Re2 7. Ng3 f2+ 8. N:f2 h2+ 9. Rg2 h1D+ 10. R:h1 R:f2 11. Rh2 g3+** şi ciştigă, sau **1. Ne1 h3+ 2. Rh2** (sau 2. Rf2 Re4 şi g4-g3+) **2...Re4 3. Nh4 Rd3 4. Ng5 f3 5. Nh4 Re2 6. Rg1 f2+** etc.

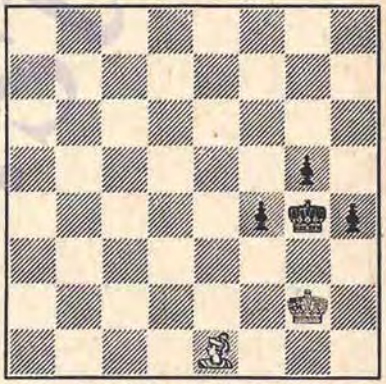
În poziţia din diagrama 1199 negrul nu poate ciştiga, deoarece pionii săi au fost înaintaţi fără o pregătire suficientă.

În diagrama 1200 nu toţi pionii au trecut peste jumătatea tablei dar totuşi negrul ciştigă: **1...Rf5 !** (rău este 1...f3+ ?

1199
B. HORWITZ, 1880

Remiză

1200
B. HORWITZ, 1880



Negrul la mutare ciştigă

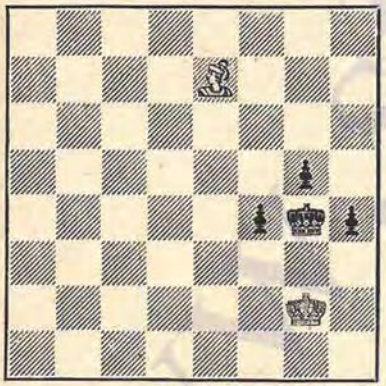
2. Rg1 ! Rf5 3. Na5 ! g4 4. Nd8 h3 5. Nc7 Re4 6. Rf2 şi s-a ajuns la poziţia de remiză din diagrama 1199, sau 2...Rf4 3. Nd2+ Rf5 4. Na5 etc., sau 2...Rh3 3. Rf2 ! g4 4. Na5, de exemplu: 4...g3+ 5. R:f3 g2 6. Nb6 Rh2 7. Rg4 sau 4...Rh2 5. Nc7+ Rh1 6. Nd6 h3 7. Nc7 h2 8. Nd6. Greşit este la 1...f3+ ? să se răspundă 2. Rf2?, de exemplu: 2...h3

3. Rg1 Rf4 ! 4. Nd2+ Rf5 5. Ne1 Re4 6.Ng3 Re3 7.Rf1 g4 8.Nb8 f2 ! 9.Na7+ Rf3 10. N:f2 h2 şi negrul cîştigă) **2. Rh3** (la o poziţie cîştigată pentru negru duce 2. Na5 g4, vezi diagrama 1198) **2...Re4 !** (în cartea lui Fine „Basic Chess Endings" se recomandă 2...f3, ceea ce însă duce numai la remiză după 3. Nf2 ! Re4 4. Rg4, sau 3...Rf4 4. Nb6 g4+ 5. R:h4) **3. Rg4** (sau 3. Na5 f3, de exemplu : 4. Nd2 f2 5. Rg2 Rd3 6. N:g5 Re2 şi cîştigă, sau 4. Nd8 Rd3 5. N:g5 f2 şi cîştigă) **3...Re3 ! 4.Na5** (sau 4.R:g5 h3 şi cîştigă) **4...f3 ! 5. R:g5 h3 6. Nc7 f2** şi negrul cîştigă.

În poziţia din diagrama 1201 albul face remiză, deoarece nebunul a ocupat cea mai bună poziţie, în care atacă

1201

B. HORWITZ, 1880
(variantă dintr-un studiu)



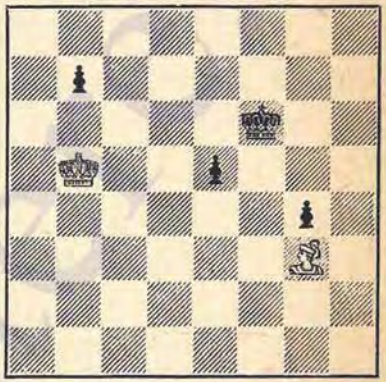
Remiză

pionii din spate, de exemplu : **1...f3+ 2. Rf2 Rf4** (sau 2...h3 3. Nd6 Rh4 4. R:f3 remiză) **3. N:g5+** (se poate juca şi 3. Nd8 h3 4. Nc7+ Re4 5. Nb8) **3...R:g5 4.R:f3,** sau **1...h3+ 2. Rh2 f3** (sau 2...Rh4 3. N:g5+ R:g5 4. R:h3 remiză) **3. Nc5 !** (nu merge 3.N:g5 ? din cauza 3...f2 şi cîştigă) **3...Rf4** (sau 3...Rh4 4. Nf2+ Rg4 5. Ng3 remiză) **4. R:h3 g4+ 5. Rh4 g3 6. Nd6+ Re3 7. N:g3.**

Dacă nebunul şi regele stau foarte bine, atunci se poate face remiză chiar împotriva a trei pioni izolaţi (diagrama 1202): **1...Rf5** (albul obţine mai simplu remiza după 1...e4 2. Rc4 Rf5 3. Rd4 b5 4. Nd6 b4 5. N:b4 Rf4 6. Ne1 Rf3 7. Nh4 e3 8. Rd3 g3 9. N:g3 !) **2. Re4**

1202

„HANDBUCH", 1843



Remiză

(se poate juca şi 2. Rb6, deoarece nu cîştigă varianta indicată în „Handbuch" 2...e4 3. Rc5 b5 ! din cauza 4. R:b5 e3 5. Rc4 Re4 6. Nh4 ! e2 7. Rc3 Re3 8. Rc2 Rf3 9. Rd2 g3 10. N:g3, iar dacă 2...Re4, atunci 3. Rc5 ! trecînd în varianta principală) **2...Re4** (referitor la 2...e4 3. Rd4 b5 4. Nd6 vezi mai sus) **3. Re5 ! b5** (sau 3...b6+, vezi varianta A) **4.Nh2! b4 5.Re4! b3** (sau 5... Rf5 6.R:b4 !) **6.R:b3 Rd4 7.Rc2 e4 8.Rd2.**

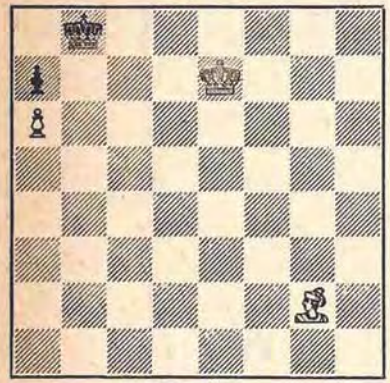
Variant a A: **3...b6+ 4. Re4 ! Rf5 5. Rd5 e4 6. Rd4 b5 7. Nd6,** sau **5...b5 6. N:e5 b4 7. Ng7 ! g3 8. Re4 Re4 9. Nf8 !** ; dacă **4...b5+,** atunci **5. Re5 b4 6. Re4 ! b3 7. R:b3 Rd4 8. Rc2** remiză.

NEBUN ŞI PION CONTRA PION

Următoarele trei poziţii sînt remize. În prima dintre ele (diagrama 1203) regele negru nu poate fi făcut mat sau

alungat de la pionul a7; pentru a obține remiza este suficient ca el să mute pe cîmpurile b8, c7 și c8: **1...Rc7 2. Nh3 Rb8 3. Rd6 Ra8 4. Ng2+** (nu merge

1203



Remiză

4. Rc7 din cauza patului) **4...Rb8 5. Nf3** (dacă 5. Rd7, atunci negrul este pat, iar la 5. Rc6 urmează 5...Rc8!, nu însă 5...Ra8? 6. Rc7 mat) **5...Re8 6. Ng4+ Rb8 7. Rd7 Ra8 8. Rd8 Rb8.**

În a doua poziție (diagrama 1204) poate urma: **1. Re7 Re8 2. Re8 Rb8 3. Rd7 Ra8 4. Rd8** (după 4. Rc8 sau 4. Ne5 negrul este de asemenea pat) **4...Rb8.**

În a treia poziție (diagrama 1205) albul poate să facă cîteva încercări de a cîștiga, dar ele se parează ușor: **1. Nd5 Ra8 2. Nc6** (ingenios, dar insuficient) **2...Rb8!** (nu 2...b:c6? 3. Rc7 și mat în trei mutări) **3. Rd6 b:c6!** (cel mai simplu. Rău este 3...Ra8? 4. Rc7! și cîștigă, dar se poate juca 3...Rc8) **4. R:c6 Re8 5. b7+ Rb8 6. Rb6** — pat.

În poziția din diagrama 1206 albul cîștigă prin izolarea regelui negru de pion: **1. Re3 Rb5 2. Ne6 Re5 3. Ne4 Re6 4. Rb4 Rb6** (sau 4... Rd6) **5. Nd5 Re7 6. Re5 Rd7 7. Ne4 Re7 8. Rd5 Rf6 9. Nb5 Re7 10. R:e5.**

1204

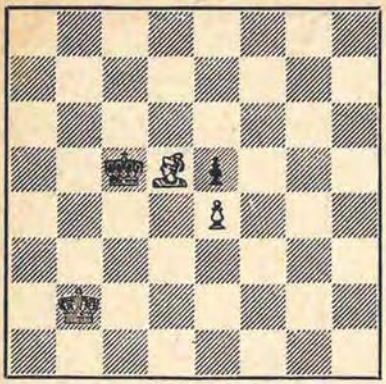
Remiză

1205

Remiză

În studiul lui Troițki (diagrama 1207) pentru a obține remiza este suficient ca regele negru să ocupe cîmpul h8: **1. Ne6! Re7** (dacă 1...Rf8, atunci 2. h6 g4 3. Rg3 și cîștigă) **2. h6! Rf6 3. Nf5!** (numai așa! La remiză duce 3. Ng8 Rg6 4. h7 Rg7) **3...Rf7 4. Nh7 Rf6 5. Rg3 Rf7 6. Rg4 Rf6 7. Rh5 Rf7 8. R:g5 Rf8 9. Rf6 Re8 10. Ng8 Rf8 11. h7** și albul cîștigă.

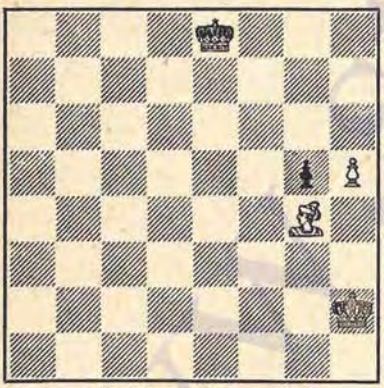
1206



Albul cîştigă

1207

A. TROITKI, 1907



Albul la mutare cîştigă

În poziţia din diagrama 1208 albul trebuie să cîştige neapărat pionul negrului, fără să permită regelui advers să ajungă pe cîmpul a8: **1. Rb5 Rd5** (dacă 1...Re4, atunci 2. R:a4 Rd5 3. Rb5 R:d6 4. Rb6 Rd7 5. Rb7 etc.) **2. Ng3!** (nebunul trebuie să controleze cîmpurile b8 şi c7) **2...Re6** (sau 2...Rd4 3. R:a4 Rc5 4. Ra5 Rc6 5. Ra6 Rc5 6. a4 Rb4 7. a5 Rc5 8. Rb7 şi cîştigă)

1208

J. KLING şi B. HORWITZ, 1851

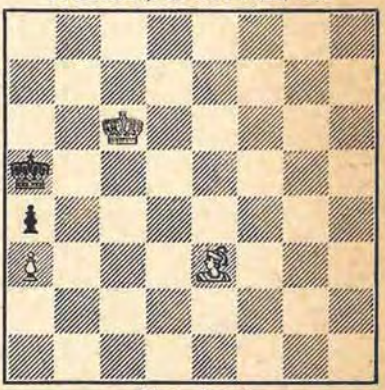
Albul la mutare cîştigă

3. R:a4 Rd7 4. Rb5 Rc8 5. Re6 Rd8 6. a4 şi pionul se transformă imparabil în damă.

Ceva mai dificilă este obţinerea cîştigului în poziţia din diagrama 1209: **1. Rb7 Rb5 2. Nb6 Re4 3. Re6 Rb3** (referitor la alte continuări vezi variantele A şi B) **4. Ne5** (cu ameninţarea 5. Rb5) **4...Re4 5. Nd6!** şi după **5...Rd4**

1209

J. KLING şi B. HORWITZ, 1851



Albul cîştigă

se ajunge la poziția din diagrama 1208. Continuarea care se începe cu mutarea 5. Nd6 a fost propusă de Rauzer. Mai complicată este următoarea soluție propusă de Kling și Horwitz : **5. Ne3** (nebunul se îndreaptă spre cîmpul c1) **5...Rb3** (singura mutare. Dacă 5...Rd3, atunci 6. Rb5 Re4 7. R:a4 Rd5 8. Rb5 și cîștigă ; dacă însă 5...Rc3, atunci 6. Rb5 Rb3 7. Nc1 și cîștigă) **6. Nc1 Re4** (altfel 7. Rb5) **7. Nb2 Rb3 8. Rb5 R:b2 9. R:a4 Re3 10. Rb5** etc.

Varianta A: **3...Re3 4. Rb5 Rb3 5. Ne5 Re3 6. R:a4 Re4 7. Ng1 Rd5 8. Rb5 Rd6 9. Rb6 Rd7 10. Nh2** și cîștigă.

Varianta B: **3...Rd3 4. Rb5 Re4 5. R:a4 Rd5 6. Rb5 Rd6 7. Ra6 Re6 8. a4 Rd7 9. Rb7** și cîștigă.

Poziția din diagrama 1210 este mai dificilă decît precedentele. Dacă negrul joacă **1...Rf1**, atunci urmează **2. Rf3**

1210

J. KLING și B. HORWITZ, 1851

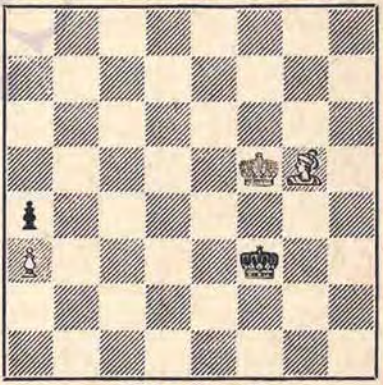
Albul cîștigă

Re1 3. Nf4, de exemplu : **3...Rf1 4. Re3 Rg2 5. Rd3 Rf3 6. Nh2 Rg4 7. Re4 Rf5 8. Rb5 Re6 9. R:a4 Rd7 10. Rb5 Re8 11. Re6** și cîștigă, sau **3...Rd1 4. Re3 Re2 5. Rd4 Rb3 6. Nc1 !** (mai precis decît 6. Nd6, cum au arătat Kling și Horwitz, precum și I. Rabinovici în „Endspiel") **6...Re2 7. Re4 R:c1 8. Rb4 Re2 9. R:a4 Re3 10. Rb5** și cîștigă ; dacă **1...Rh1**, atunci **2. Nf4 Rg2** (la același rezultat duce 2...Rg1 3. Rf3 Rf1 4. Ng3 Rg1 5. Nb8 etc.) **3. Ng3 Rf1 4. Rf3 Rg1 5. Nb8 !** (după aceasta regele negru nu poate să execute mișcarea de învăluire pe flancul regelui, care ar fi dus la remiză) **5...Rf1** (sau 5...Rh1) **6. Re3 Rg2 7. Rd4 Rf3 8. Re4 Re4 9. Rb5 Rd5 10. Nh2 !** (trecînd rîndul la mutare negrului) **10...Re6** (nu salvează nici 10...Rd4 11.R:a4 Rc5 12. Ra5 Rc6 13. Ra6 etc.) **11. R:a4 Rd7 12. Rb5 Re8 13. Re6** și cîștigă. Ca răspuns la **1...Rh2** cel mai bine este tot **2. Nf4+ Rg2 3. Ng3**, trecînd în varianta pe care am examinat-o mai sus.

Studiul lui Kling și Horwitz (diagrama 1211) a fost considerat ca fiind cîștigat numai cu albul la mutare. Mai tîrziu, teoreticianul sovietic Rauzer a demonstrat că albul cîștigă indiferent cine este la mutare : **1. Nf4 Rg2** (după 1...Re2 2. Re4 Rf2 3. Rd4 Rf3 4. Nh2 Rg4

1211

J. KLING și B. HORWITZ, 1851



Albul cîștigă

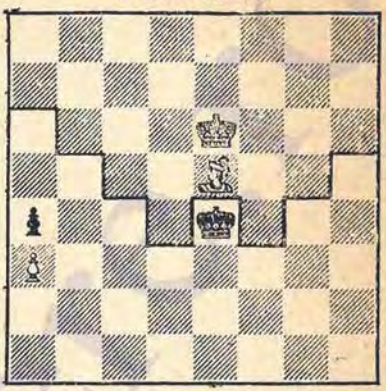
5. Rc4 Rf5 6. Rb5 Re6 7. R:a4 Rd7 8. Rb5 Rc8 9. Rc6 albul cîștigă fără greutate ; la același rezultat duce 1...Rf2 2. Re4 Re2 3. Rd4 Rf3 4. Nh2 etc.) **2. Rg4 !** (înainte de a se îndrepta cu

regele spre pionul a4, trebuie alungat regele negru pe linia întîi. Dacă 2. Re4?, atunci 2...Rh3 3. Rd4 Rg4 4. Nh2? Rf5 5. Rc4 Re6 6. Rb5 Rd7 remiză) **2...Rf2 3. Nc1 ! Re2** (referitor la 3...Rg2 4. Ne3 !, vezi mai sus, diagrama 1210; dacă însă 3...Rf1 sau 3...Rg1, atunci 4. Rf3) **4. Rf4 Rd3** (dacă 4...Rf2, atunci regele negru este alungat pe prima linie prin 5. Ne3+, de exemplu: 5...Rg2 6. Rg4, vezi diagrama 1210; sau 5...Re2 6. Re4 Rf1 7. Rd3 Rg2 8. Rc4 Rf3 9. Rb4 R:e3 10. R:a4 Rd4 11. Rb5 şi cîştigă. După 4...Rd1 5. Ne3 Rc2 6. Re5 Rb3 7. Nc5 Rc4 8. Rd6 Rb5 9. Rd5 Ra5 10. Rc6 Ra6 11.Ne3 Ra5 survine poziţia din diagrama 1209) **5. Ne3 Re4 6. Re5** (albul se poate apropia de pioni, deoarece manevra de învăluire a regelui negru pe flancul regelui nu este posibilă) **6...Rb3** (sau 6...Rd3 7. Nc5. Dacă 6...Rb5, atunci 7. Rd5) **7. Ne5 Re4** (la 7...Rc2 trebuie jucat 8. Re4 Rc3 9. Rd5 Rd3 10. Nd4 Re2 11. Rc4 Rf3 12. Rb5 Re4 13. R:a4 Rd5 14. Rb5 etc.) **8. Rd6 Rd3** (referitor la 8 ..Rb5 9. Rd5 vezi mai sus) **9. Rd5 Re3 10. Nd6 Rd3 11. Re5 Re4 12. Rb5 Rd5 13. Nb2 Re6 14. R:a4 Rd7 15. Rb5 Re8 16. Re6** şi albul cîştigă. Cu negrul la mutare, se poate obţine forţat poziţia iniţială, dar cu albul la mutare: **1...Rg3** (retragerea regelui pe linia a doua duce la poziţiile şi variantele examinate mai sus) **2. Nf6 Rf3 3. Ne5 Re3 4. Nb2 !** (mutarea lui Rauzer. Berger, în cartea sa „Teoria şi practica finalurilor", examinează numai 4. Nb8, ceea ce duce la remiză) **4...Rd3** (după 4...Rf3 5. Nc1 Rg3 6.Ng5 Rh3 7. Rf4 regele negru este alungat pe linia a doua) **5. Re5 Re3** (la pierdere duce şi 5...Rc4 6. Nd4, vezi mai sus) **6. Nc1+ Rf3 7. Rf5 Rg3 8. Ng5 ! Rf3**, şi s-a ajuns la poziţia iniţială cu albul la mutare; cîştigul se obţine prin **9. Nf4** etc.

Cu pionul alb la a3 şi pionul negru la a4, Rauzer a stabilit „zona de remiză", indicată în diagrama 1212. Albul cîştigă dacă regele negru este izolat de partea de tablă aflată în interiorul spaţiului a8-h8-h6-f4-e5-d4-a7-a8. Dacă

1212

V. RAUZER, 1928



Zona de remiză se află în partea de sus a tablei, delimitată de linia frîntă

regele negru poate intra în această zonă, atunci cîştigul se obţine numai în acele cazuri excepţionale, cînd regele alb se află suficient de aproape de pioni.

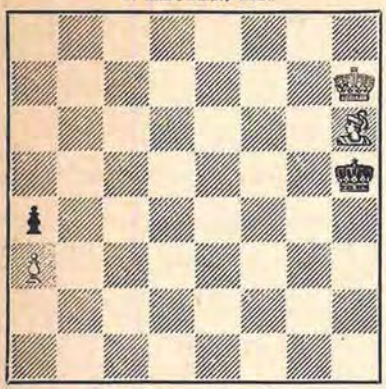
„Zona de remiză nu este nimic altceva decît căile de retragere a regelui negru în colţurile a8 sau h8, de unde el nu poate fi alungat" — scria Rauzer.

În poziţia din diagrama 1212 decide **1. Nh2 !** (negrul la mutare joacă 1...**Rf3** !, cu scopul de a executa o manevră de învăluire pe flancul regelui, dar la aceasta urmează 2. Rf5 ! Re3 3. Nb2 şi cîştigă) **1...Rd4** (pentru un moment regele negru pătrunde în „zona de remiză", ceea ce constituie o excepţie de la regula generală stabilită de Rauzer, explicabilă prin apropierea regelui alb de pioni) **2. Rd6 Re4 3. Re6 Rb3** (dacă 3...Rd4, atunci 4. Rb5 Rd5 5. Ng3 Re6 6. R:a4) **4. Nd6 Re4 5. Ne5 Rd3 6. Rb5** etc. Să verificăm afirmaţiile lui Rauzer pe o serie de alte exemple.

În poziţia din diagrama 1213 albul cîştigă: **1. Nc1 Rg4 2. Rg6 Rh4** (retragerea regelui negru pe linia a treia duce la poziţia lui Kling şi Horwitz, în care cîştigul a fost deja demonstrat) **3. Nd2**

1213

V. RAUZER, 1928



Albul la mutare câștigă

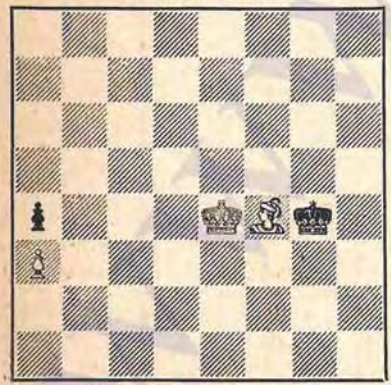
Rg4 4. Ng5 Rf3 5. Rf5 și câștigă (vezi diagrama 1211).

Următoarea poziție (diagrama 1214) este câștigată pentru alb: **1. Re5 Rh3** (dacă 1...Rh5, atunci 2. Rf5 Rh4 3. Ng5+ de exemplu: 3...Rh5 4. Rf6 Rg4 5. Rg6 Rf3 6. Rf5 și câștigă, sau 5...Rg3 6. Rf5 Rh3 7. Rf4 Rg2 8. Nh4 Rh3 9. Ng3 Rg2 10. Rg4 și câștigă; la 3...Rg3 urmează 4. Nf6 Rf3 5. Ne5 Re3 6. Nb2! și câștigă. Dacă 1...Rh4, atunci câștigă 2. Rf5 Rh5 3. Nc1 Rh4 4. Ng5+ etc., ajungînd la variante pe care le-am examinat) **2. Rf5 Rg2** (referitor la 2...Rh4 3. Ng5+ vezi comentariul precedent) **3. Rg4 Rf2 4. Nc1** și câștigă (vezi soluția poziției din diagrama 1211).

Exemplul 1215 este de asemenea câștigat pentru alb: **1. Ng1 Rb5 2. Rb7 Ra5 3. Nf2 Rb5 4. Nb6 Re4 5. Re6** etc.

1214

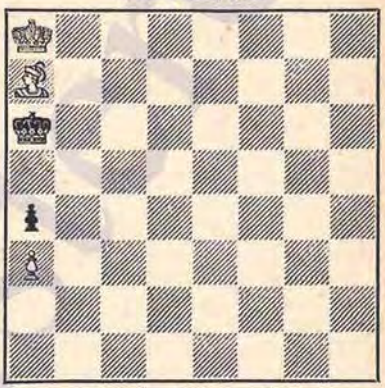
V. RAUZER, 1928



Albul la mutare câștigă

1215

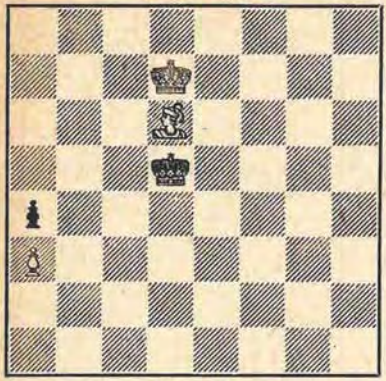
V. RAUZER, 1928



Albul la mutare câștigă

În exemplul următor însă (diagrama 1216) câștigul nu se mai poate obține: **1...Re4** (cu amenințarea 2...Rf5, după care regele pătrunde la h8, iar în cazul în care regele alb se îndreaptă spre a4, atunci regele negru ajunge la a8) **2. Re6 Rd4 3. Ne7** (albul nu poate obține poziția câștigată din diagrama 1212, deoarece la 3. Ne5+ nu urmează 3...Re4?, ci 3...Rc5) **3...Re4 4. Nf6 Rf4 5. Nb2** (altfel regele negru nu poate fi izgonit de pe linia a patra) **5...Rg5** (nu însă 5...Re4? 6. Ne5) **6. Ne5 Rg6 7. Nf6 Rh7 8. Rf7 Rh6 9. Rg8 Rg6 10. Ng7 Rf5 11. Rf7 Rg5 12. Nf8** (altfel urmează 12...Rh6 sau 12...Rg6) **12...Rf5 13. Ne7** (sau 13. Nh6 Re5 14. Re7 Rf5) **13...Re5**

1216
V. RAUZER, 1928



Remiză

14. Re8 (pentru a nu permite regelui negru să ajungă la a8) **14...Re6**.

Interesant este un alt tip de finaluri, în care pionul alb stă încă la a2. Poziția din diagrama 1217 a fost considerată un timp ca fiind remiză, dar mai tîrziu Rauzer (1928) a demonstrat că aici albul cîștigă. Se poate juca fie direct **1. a3**, obținînd poziția cîștigată din diagrama 1211, cu negrul la mutare, fie **1. Nf4 ! Rg2** (pentru a răspunde la 2. Re4 cu 2...Rh3) **2. a3 !** (rău este 2. Rg4 Rf2 3. Nc1, deoarece negrul poate folosi lipsa de apărare a pionului a2, jucînd 3...Re2 4. Rf4 Rd1 5. Ne3 a3 6. Nc5 Rc2 7. N:a3 Rb1) **2...Rf3** (sau 2...Rh3 3. Rg5 Rg2 4. Rg4 și cîștigă) **3. Nh6 Rg3 4. Ng5 Rf3**, trecînd în poziția din diagrama 1211, cu albul la mutare.

1217
V. RAUZER, 1928

Albul la mutare cîștigă

Studiul lui Teichman (diagrama 1218), publicat în 1900, avea un mic „defect" : autorul nu și-a însoțit opera de o analiză amănunțită. Mai tîrziu, mulți ana-

1218
R. TEICHMAN, 1900
(analiza lui V. Rauzer)

Albul la mutare cîștigă

lizatori s-au ocupat de studiul lui Teichman, fără a reuși însă să găsească soluția. Abia în 1928, adevărul a fost în sfîrșit restabilit datorită analizelor lui Rauzer.

Problema pentru alb constă în obligarea regelui negru să ajungă pe linia a treia, ceea ce se obține prin acțiunea coordonată a figurilor albe. În unele variante, cînd regele negru se află la marginea tablei, albul este foarte mult ajutat de o operație tactică prin care se cîștigă pionul negru (vezi comentariul la mutarea 2...Rd8). După aducerea

regelui negru pe linia a treia, devine posibilă mutarea a2-a3, după care se ajunge la o poziție de tipul celei din diagrama 1211, în care cîștigul a fost deja demonstrat.

Cum se vede din variantele de mai jos, luate (în esență) din analiza lui Rauzer, regele negru nu se poate menține în „zona de remiză", dacă albul joacă corect. Oricare ar fi drumul pe care-l alege regele negru, albul are întotdeauna un contrajoc corespunzător.

1. Rb6 Rd7 (dacă 1...a3?, atunci 2. Nd6 Rd7 3. N:a3 Rc8 4. Nd6 și cîștigă) **2. Rb7 Rd8** (după 2...Re7 regele negru este alungat prin 3. Rc6 Rd8 4. Nd6 de exemplu: 4...Re8 5. Rc7 Rf7 6. Rd7, sau 4...Rc8? 5. Nc7! a3 6. Nd6 Rd8 7. N:a3 Rc8 8. Nd6) **3. Re6 Re7 4. Nc7! Re6** (sau 4...Re8 5. Rd6 Rf7 6. Rd7 Rf6 7. Nd6) **5. Nd6 Rf5** (sau 5...Rf7 6. Rd7 Rf6 și apoi ca în varianta principală. Referitor la 5... Rf6, vezi varianta A) **6. Rd7 Rf6** (retragerea regelui pe linia a patra simplifică soluția) **7. Na3** (Rauzer indică încă o cale: 7. Nh2 Rf5 8. Re7 Rg5 9. Re6 Rg6 10. Nd6 Rg7 11. Ne7 Rg6 12. Nf6, alungînd regele negru pe coloana „h") **7...Re5** (dacă 7...Rf5, atunci 8. Nb2) **8. Ne7 Rf5** (la 8...Rd5 trebuie jucat 9. Nd6 Re4 10. Re6 Rd4 11. Na3 Rc4 12. Rd6 Rd4 13. Nb2+, trecînd în varianta A) **9. Rd6 Rg6** (dacă 9...Re4, atunci 10. Re6, de exemplu: 10...Rd4 11. Na3, sau 10...Rf4 11. Nd6+ Re4 12. Ne5) **10. Re6 Rg7 11. Nd8 Rg6** (sau 11...Rf8 12. Nf6 Rg8! 13. Re7. Dacă 11...Rg8, atunci 12. Rf6 și nu merge 12...Rf8 din cauza 13. Ne7+ Re8 14. Re6, sau 13...Rg8 14. Rg6 Rh8 15. Nf6+ Rg8 16. Ng7) **12. Nf6 Rh6 13. Rf7** (mutarea 13. Rf5 lungește lupta) **13...Rh5** (sau 13...Rh7 14. Ng7) **14. Ne7 Rg4** (sau 14...Rh6 15. Rf6 Rh5! 16. Rf5 Rh6 17. Nf8+ și regele negru este scos definitiv din colțul h8 și adus pe linia a patra) **15. Re6 Rf4** (inutil este 15...Rh5, din cauza 16. Rf5 Rh6 17. Nf8+ Rh5! 18. Ng7 Rh4 19. Nh6) **16. Nf6 Re4** (după 16...Rg4 17. Re5 Rh5 18. Rf5 Rh6 19. Nb2 regele negru este silit să ajungă pe linia a treia, de exemplu: 19...Rh5 20. Ng7 Rh4 21. Nh6 Rg3 22. Ng5 sau 19...Rh7 20. Rf6! Rh6. Altfel regele negru este pus în poziție de pat. 21. Nc1!+ Rh5 22. Rf5 Rh4 23. Nf4 Rh3 24. Ng5 Rg3 25. a3 și cîștigă) **17. Ne5 Rf3** (la 17...Rd3 albul joacă 18. Rd5) **18. a3** (acum mutarea aceasta este posibilă, deoarece regele negru a fost scos din „zona de remiză" și survine poziția de cîștig din diagrama 1211, cu negrul la mutare. În afară de 18. a3, albul poate juca și 18. Nh2!, de exemplu: 18...Rg2 19. Rd5 R:h2 20. Rc4 și cîștigă, sau 18...Re4 19. a3 Rd4 20. Rd6 Rc4 21. Rc6 și cîștigă; dacă 18...Rg4!, atunci 19. Rf6 Rh3 20. Nf4 Rg4 21. Ng5 Rg3 22. Rf5 Rf3, vezi diagrama 1217, sau 19...Rh4 20. Rf5 Rh5 21. Nf4 Rh4 22. Nc1 Rg3 23. Ng5 etc, sau 19...Rf3 20. Rf5 Re3 21. Re5 Rd3 22. Rd5 a3 23. Ne5 Rc2 24. Rc4 și cîștigă. În consecință, studiul lui Teichman duce forțat la poziția din diagrama 1211, sau la poziția din diagrama 1217) **18...Rg4** (după 18...Re4 survine poziția din diagrama 1212) **19. Rf6 Rf3 20. Rf5 Re3 21. Nb2!** și albul cîștigă, ca în poziția din diagrama 1211 (vezi varianta cu negrul la mutare).

Varianta A: **5...Rf6 6. Rd7 Rf5 7. Re7 Re4 8. Re6 Rd4 9. Na3 Re4 10. Rd6 Rd4** (dacă 10...Rc3, sau 10...Rb5, atunci 11. Nc5) **11. Nb2+ Re4** (sau 11...Rd3 12. Rd5 Rc2 13. Nd4 a3 14. Rc4 Rb1 15. Rb3 etc.) **12. Re6 Rf4 13. Nf6** și apoi ca după mutarea a 16-a a albului în varianta principală.

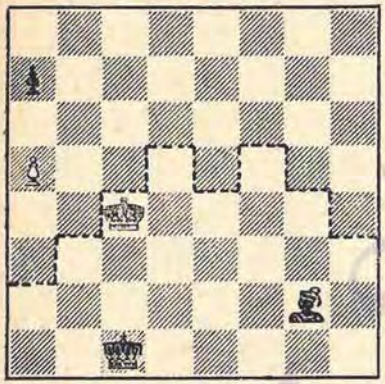
Trăgînd concluziile pe marginea analizei sale, Rauzer a scris: „Din analiza poziției lui Teichman se poate trage concluzia următoare, care ușurează aprecierea acestui final, fără îndoială unul dintre cele mai grele din jocul de șah: atunci cînd pionul alb se află la a2, negrul poate obține remiza numai în cazul cînd reușește să forțeze mutarea a2-a3 și să se reîntoarcă cu regele la timp

în „zona de remiză". După a2-a3 aducerea regelui negru în poziție de pat este inutilă, iar fără această combinație regele negru nu poate fi scos din colțul h8 și din „zona de remiză".

Pentru a ilustra aceste afirmații, Rauzer dă un studiu propriu de remiză (diagrama 1219): **1. Rb5!** („zona de remiză" este indicată în diagramă printr-o linie punctată, deoarece ea este valabilă numai dacă pionul negru stă

1219

V. RAUZER, 1928



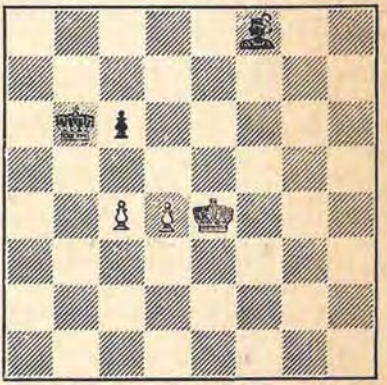
Albul la mutare face remiză. Spațiul aflat mai jos de linia punctată reprezintă „zona de remiză" (cu pionul negru la a6)

la a6. Regele alb se află în „zona de remiză" și o părăsește, pentru a obliga pe negru să mute pionul. Greșit ar fi fost însă 1. Rc5? din cauza 1...Rc2 2. Rd6 Rc3 3. Rc7 Rb4 4. a6 Rb5 și câștigă) **1...Nf1+** (dacă 1...Nb7, atunci 2. Rc5 Rc2 3. Rd6, forțînd mutarea 3...a6, după care regele se întoarce în „zona de remiză"; după 3...Rb3 4. Rc7 Ng2 5. a6 se pierde pionul a7) **2. Re6 Rd2 3. Re7!** (cu amenințarea 4.a6. Nu merge direct 3. Rb7 din cauza 3...a6 4. Rc6 Rc3 și regele alb ajunge în „zona de remiză" prea tîrziu, cînd regele negru se află deja prea aproape de pioni, de exemplu: 5. Rd5 Nd3 6. Re5 Rb4 7. Rd4 Nh7 8. Re3 R:a5 9. Rd2 Rb4 10. Rc1 Rc3 și câștigă) **3...a6 4. Rd6** (după ce a obținut înaintarea pionului negru, regele alb se întoarce în „zona de remiză") **4...Ng2** (sau 4...Rc3 5. Re5 Nd3 6. Rf4 Rb4 7. Re3 Nh7 8. Rd2 și albul are remiza asigurată) **5. Re5! Re3 6. Rf5 Nf3** (sau 6...Nh3+ 7. Re5) **7. Rg5!** (numai manevra de învăluire pe flancul drept dă posibilitatea de a obține remiza. Rău este 7. Re5? din cauza 7...Ne4!) **7...Re4 8. Rh4 Rf4 9. Rh3 Ne6 10. Rh2!** remiză; nu însă **10. Rh4?** Nd7 și negrul câștigă.

NEBUN ȘI PION CONTRA DOI SAU TREI PIONI. NEBUN ȘI DOI PIONI CONTRA MAI MULȚI PIONI

În lupta a doi pioni contra nebunului cu un pion, partea mai slabă obține adesea remiza schimbînd ultimul pion al adversarului. Un exemplu îl poate constitui poziția din diagrama 1220, în care albul face remiză prin **1. e5+!** (pentru a imobiliza pionul c6; dacă

1220

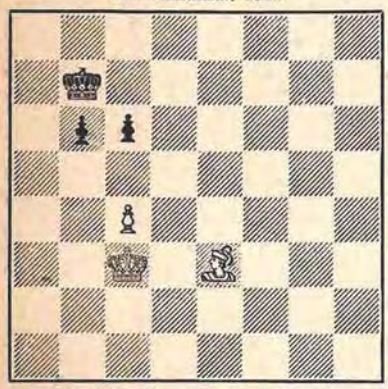


Albul la mutare face remiză

direct 1. d5, atunci 1...c5) **1...N:e5** (sau 1...Rb5) **2. d5**. Ceva mai complicat este exemplul lui Walker (diagrama 1221): **1. Rd4** (cu scopul de a aduce regele la d6. Dacă albul încearcă să împiedice schimbul pionilor, controlînd cu regele cîmpul b5, atunci și

1221

G. WALKER, 1841



Remiză. Cu pionul b6 la d6, albul la mutare cîștigă

negrul va aștepta, manevrînd cu regele: Rb7-a6-b7-a6) **1...Ra6 2. Re5 c5!** (amenințînd 3...b5) **3. N:e5 b5** și ultimul pion al adversarului a fost schimbat; la remiză duce și **3...b:e5 4. Rd5 Rb7 5. R:e5 Re7**. Dacă deplasăm pionul b6 la d6, atunci rezultatul luptei este influențat imediat: **1. Nf4! d5** (sau 1...Rc7 2. c5 și cîștigă) **2. e5 Ra6 3. Rd4 Rb5** (dacă 3...Rb7, atunci 4. Re5 Rc7 5. Re6+ Rc8 6. Ne5 Rb7 7. Rd6 și pionii negri se pierd) **4. Ne3 Rb4 5. Re5 Re4 6. Rd6 Rb5 7. Ng1** și albul cîștigă.

Atunci cînd intervalul dintre pionii celor două părți este mai mare, de obicei schimbul poate fi evitat (diagrama 1222): **1. Rf3!** (cu scopul de a împiedica apropierea pionilor negri. Greșit este 1. Ne8 din cauza 1...g4, de exemplu: 2. Nd7 Rf4 3. Nc6 Rg5 4. Nb7 f4 5. Nc6 Rh4 6. Nb7 Rh3 7. Nc8 Rh4 8. Rf1 f3 și

1222

„Sahmati v SSSR", Nr. 6, 1951
Articolul lui V. GANȘIN

Albul la mutare cîștigă

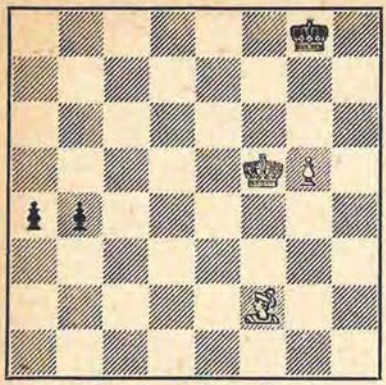
9...g3. Mutarea 3...Re5, indicată de Ganșin, duce de asemenea la remiză, de exemplu: 4. Nb7 Rf4, sau 4. Nh1 f4 5. Rd3 Rf5 6. Rd4 f3! 7. Re3 Re5) **1...Rf6** (pierde imediat 1...g4+ 2. Rg3 Re4 3. Nh5, sau 2...Rf6 3. Rf4 R:f7 4. R:f5) **2. Ne8 Re5 3. Nd7 Rf6 4. Re3 Re5 5. f3 Rf6 6. Rd4 Rg6 7. Re5 g4 8. f4** și albul cîștigă.

În diagrama 1223 este prezentat unul dintre cazurile tipice ale acestui final. Albul cîștigă după **1. Ne5** (această manevră a nebunului face ca pionii negri să fie fără valoare) **1...b3 2. Na3 Rf7 3. g6+ Rg7 4. Nc1 Rg8 5. Rf6 Rf8 6. g7+ Rg8 7. Na3 b2 8. N:b2 a3 9. N:a3 Rh7 10. Rf7**.

În poziția din diagrama 1224, cîștigul se obține în modul următor: **1. Re6 Ra6** (sau 1...Ra8 2. Rb6 b4 3. a:b4 a3 4. Ne5 a2 5. Ra6 și cîștigă) **2. Nb8 Ra5 3. Nc7+ Ra6 4. Nb6 b4 5. a:b4 a3 6. b5** mat.

Într-o altă poziție (diagrama 1225) albul cîștigă după **1. Rd4 Rd6 2. Re4 Re6 3. Rf4 Rf6 4. Nf5 Rf7 5. Re5 Rg8** (dacă 5...Re7 atunci 6. Ne6 Rf8 7. Rf5 Re7 8. Nb3 Re8 9. Rg6 Rf8 10. Nc4 și cîștigă) **6. Re6 Rf8 7. Ng6** (nu 7. Nh7

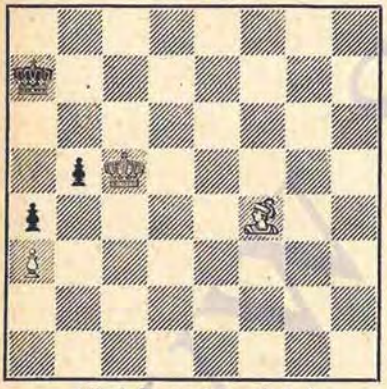
1223



Albul la mutare ciştigă

1224

E. SCHIFFERS, „Manual pentru învăţat singur şahul"



Albul la mutare ciştigă

g5 ! 8. h:g5 Rg7 remiză) **7...Rg8 8. Re7 Rh8 9. Ne2 Rg8 10. Nd3 Rh8** (sau 10...g5 11. h:g6 Rg7 12. Re6 şi ciştigă) **11. Rf7 g5 12. h:g5.**

Interesantă este poziţia lui Gansin (diagrama 1226) : **1. Re4 !** (nu 1. Rd4 ? Nc5+ 2. Re4 Ne3 şi ciştigă) **1...Nd2 2. Rd3** (rău este 2. Rd4 Nc1 3. Re4 Ne3 şi albul se află în zugzwang) **2...Ne1**

1225

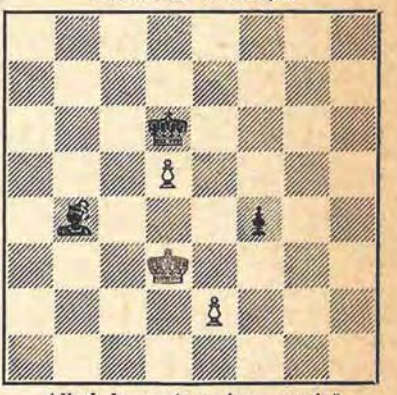
G. WALKER, 1841

Albul ciştigă

(sau 2...Ne3 3. Re4 şi la mutare este negrul) **3. Rd4 ! Ne3+ 4. Re4 Re7** (regele este obligat să se retragă) **5. Rf5 Nd2 6. Re5 Ne1 7. d6+ Rd7 8. Rd5 Na3**

1226

„Şahmati v SSSR", Nr. 6, 1951
Articolul lui V. GANŞIN



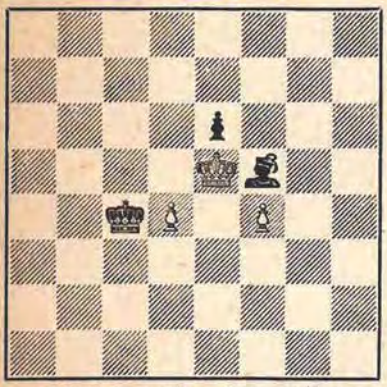
Albul la mutare face remiză

9. Re4 (cu ameninţarea de a lua pionul sau de a-l schimba prin 10. e3) **9...Ne1 10. Rd5 !**

Poziţia din diagrama 1227 este foarte instructivă: **1. d5! e:d5 2. R:f5 d4 3. Rg6 d3 4. f5 d2 5. f6 d1D 6. f7** remiză. Dacă în poziţia iniţială la mutare este

1227

„Şahmati v SSSR", Nr. 6, 1951
Articolul lui V. GANŞIN



Albul la mutare face remiză
Negrul la mutare cîştigă

negrul, atunci el joacă **1... Nh3! 2. Re4 Rb5 3. d5** (sau 3. Re5 Rc6) **3...Ng2+ 4. Re5 e:d5** (nu însă 4...N:d5 5. f5 remiză) **5. f5 Re6 6. f6 Rd7** etc. Dacă deplasăm poziţia iniţială cu o linie mai sus, atunci albul la mutare poate chiar cîştiga: **1. d6! e:d6 2. R:f6 d5 3. Rg7 d4 4. f6 d3 5. f7 d2 6. f8D+**, dar cu negrul la mutare poziţia este remiză: **1...Nh4 2. Re5 Rb6 3. d6 Ng3+ 4. Re6 e:d6** (sau 4...N:d6 5.f6) **5.f6 Ne5 6.f7 Ng7.**

Dacă deplasăm ultima poziţie cu o coloană spre stînga (adică poziţia Alb: Rd6, pp. c5 şi e5; Negru: Rb5, Ne6 p. d7, atunci rezultatul tot nu se schimbă. Albul la mutare cîştigă (1. c6), dar dacă la mutare este negrul, atunci albul pierde: **1. Ng4 Rd5 2. Ra6 e6 3. Nf3+ Rd6 4.d:e6 e6 5.Rb5 e5 6.Nh5!** (această mutare nu exista mai înainte) **6...Rd7 7. c5.**

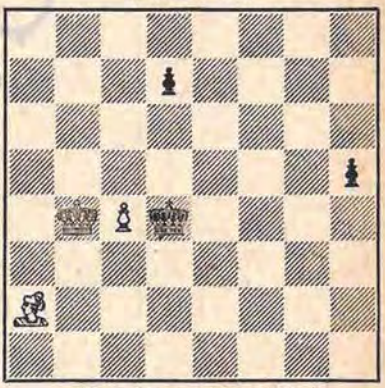
Dacă deplasăm poziţia iniţială cu o coloană spre stînga, negrul cîştigă indiferent cine este la mutare, deoarece continuarea **1. c5 d:c5 2. R:e5 c4 3. Rf6 c3** duce la un final teoretic cunoscut, în care albul pierde forţat. În sfîrşit, dacă deplasăm poziţia iniţială la maximum spre dreapta, (Alb: Rg5, pp. f4 şi h4; Negru: Re4, Nh5 p. g6), atunci albul poate face remiză numai dacă la mutare este negrul, deoarece mutarea **1. f5** duce la pierdere.

Mai există o poziţie curioasă, care survine din poziţia iniţială dacă deplasăm nebunul pe cîmpul c8. În acest caz albul pierde dacă este la mutare: **1. Re4 Rb5 2. d5 Nb7 3. Re5** (la acelaşi rezultat duce 3. f5 e:d5+ 4.Re5 Rc6 etc.) **3...e:d5 4. f5 Re6 5. f6 Rd7** sau **5. Rf6 Ne8.** Cu negrul la mutare albul obţine remiza: **1...Nd7 2. Rd6 Ne8 3. Re5** şi negrul nu poate evita repetarea mutărilor.

Studiul lui Kaev (diagrama 1228) se rezolvă cu ajutorul tacticii **1. e5!** (la remiză duce 1. Nb1 din cauza 1...h4 2. Nf5 d6 3. Rb5 Rc3 4. Ne6 Rd4

1228

L. KAEV, 1940



Albul la mutare cîştigă

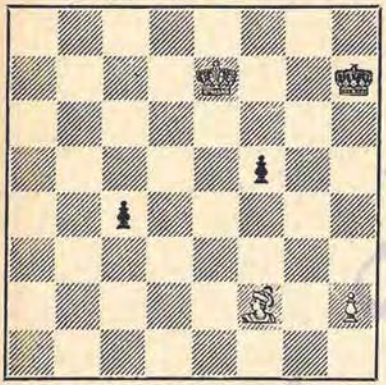
5. Rc6 h3 6. R:d6 h2 7. Nd5 h1D. Nu cîştigă nici 1. Nb3 din cauza 1...h4 2. Nd1 h3 3. Nf3, după care se poate juca nu numai 3...h2 4. c5 Rd3 5. Rb5

Rd4 6. Rb6 Rc4, ci și 3...d6; dacă 3. c5, atunci fie 3...h2 trecînd în varianta pe care am examinat-o, fie 3...Re3 4. Nb3 Rd4 remiză prin repetarea mutărilor) **1...h4 2. Ne6 ! d:e6 3. c6 h3 4. c7 h2 5. c8D h1D 6. De3+ Rd5 7. De5+ Re4 8. De6+** și albul cîștigă.

În poziția din diagrama 1229 albul la mutare cîștigă: **1. Rf6 f4 2. Rf5 f3 3. Rf4 e3 4. R:f3 e2 5. Ne3**. Cu negrul la mutare însă nebunul nu este în stare

1229

„HANDBUCH", 1843



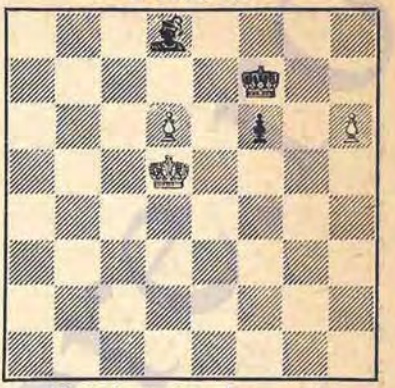
Cel care este la mutare cîștigă

să ducă lupta împotriva celor doi pioni izolați și liberi ai negrului, despărțiți de două coloane: **1...f4 ! 2. Nd4** (sau 2. Rf6 c3 3. Ne1 f3 4. Rf5 c2 și cîștigă) **2...f3 3. Re6 e3 4. Re5 e2 5. Ne3 f2** și negrul cîștigă.

În studiul lui Reti (diagrama 1230) albul face remiză datorită pionilor săi liberi avansați: **1. Rc6 Na5** (nu sînt mai bune nici celelalte mutări, de exemplu: 1...Rg6 2. Rd7 Na5 3. Re6 Nd8 4. Rd7 Na5 5. Re6 f5 6. h7 remiză, sau 1...f5 2. Rd5 Rg6 3. Re5 Nf6+ 4. Re6 ! f4 5. h7 f3 6. d7 f2 7. h8D N:h8 8. d8D remiză sau 2...Nf6 3. d7 Re7 4. d8D+ ! R:d8 5. Re6 remiză) **2. Rd5 !** (cu amenințarea 3. h7 Rg7 4. Re6. Slab este 2. Rb5 Nc3 3. Rc4 Na1 4. Rd5 f5 și cîștigă)

1230

R. RETI, 1928



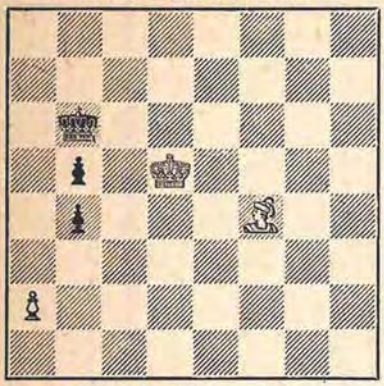
Albul la mutare face remiză

2...Nc3 (Rău este 2...f5 3. Re5 Rg6 4. h7) **3. h7** (dacă 3. d7, atunci 3...Na5 4. h7 Rg7 5. Re6 Nd8) **3...f5** (dacă 3...Rg7, atunci 4. Re6) **4. d7 Re7 5. d8D+ !** (pentru a atrage regele) **5...R:d8 6. Re6 ! f4 7. Rd5 ! f3** (altfel 8. Re4) **8. Rc4 Ne5 9. Rd3 f2 10. Re2 Nd4 11. h8D+ N:h8 12. R:f2.** Sfîrșitul studiului lui Reti este bazat pe particularitățile tactice ale mișcărilor regelui în final.

Următoarele trei studii cu pioni dublați sînt foarte curioase. În primul dintre ele (diagrama 1231) albul cîștigă: **1. Nd2 ! Re7** (rău este 1...Ra5 din cauza 2. a3, iar dacă 1...Rb7, atunci 2. Rd6 Rb6 3. Ne1 Rb7 4. Nh4 Rb6 5. Nd8+ Rb7 6. Nc7 Ra8 7. Rc6 Ra7 8. Nd8, de exemplu: 8...Rb8 9. Nb6 Ra8 10. Rc7 b3 11. a:b3 b4 12. Rc6 și cîștigă, sau 8...Ra8 9. Rb6 Rb8 10. Nc7+ Rc8 11. Rc6 și cîștigă) **2. Ng5 ! Rd7** (continuarea 2...Rb6 3. Nd8+ sau 2...Rb7 3. Rd6 pe:mite ca regele negru să fie făcut pat, vezi mai sus) **3. Re5 Re7 4. Nh4** (cu scopul de a trece rîndul la mutare adversarului) **4...Re8** (sau 4...Rd7 5. Ng3) **5. Rb6 Rb8 6. Ng3+ Re8 7. Nf4 Rd7 8. R:b5 Re8 9. Rb6 Rd7 10. Rb7 Re6 11.Re6 Re7 12.Nd6+ Rd8 13. N:b4 Re8 14. Nd6** și **15. a4.**

1231

J. KLING și B. HORWITZ, 1851

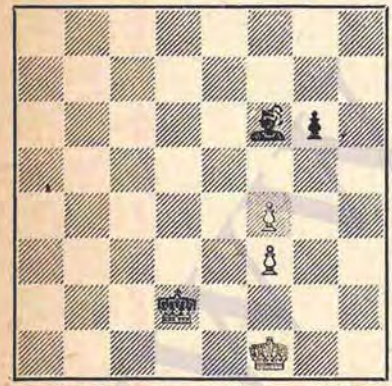


Albul la mutare ciștigă

În al doilea studiu (diagrama 1232) albul face remiză, deoarece reușește să schimbe pionii: **1. Rg2!** (nu 1. Rf2

1232

„Șahmati v SSSR", Nr. 6, 1951
Articolul lui V. GANȘIN



Albul la mutare face remiză

Nh4+ 2. Rg2 Re3 3. Rh3 R:f3 și ciștigă) **1...Re3 2. Rg3 Nh4+ 3. Rg4 Nd8 4. f5! g5 5. Rg3!** (această mutare salvează pe alb) **5...Rd4** (sau 5...Nf6 6. Rg4 Nd8 7. Rg3) **6. f6!** (nu direct 6. f4? Nc7) **6...N:f6** (sau 6...Re5 7. f7 Ne7 8. Rg4 Rf6 9. f4) **7. f4.**

În al treilea studiu (diagrama 1233) după **1. a4 Rb8 2. Nf2 Ra8! 3. Re7 Ra7 4. a5 Ra8! 5. R:b6** se ajunge la o remiză teoretică.

1233

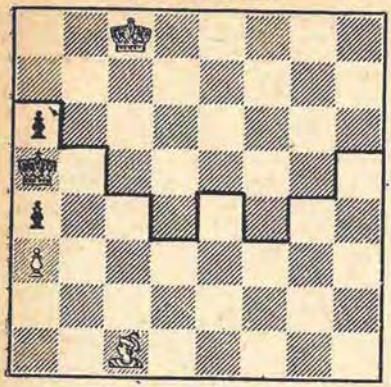
J. KLING și B. HORWITZ, 1851

Remiză

Merită atenție pozițiile lui Rauzer cu pioni dubli și tripli pe coloana turnului.

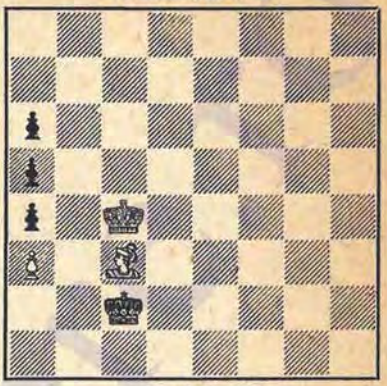
În poziția din diagrama 1234 albul ciștigă: **1. Ne3!** (împiedicînd regele negru să pătrundă în „zona de remiză". Dacă 1. Rc7, atunci 1...Rb5 2. Ne3 apărînd cîmpul c5, care face parte din „zona de remiză", 2...Rc4 3. Rd6 Rd3 4. Ng1 Re4 5. Re6 Rf4, sau 5. Nh2 Rf5 remiză, deoarece regele negru a reușit să pătrundă în „zona de remiză") **1...Rb5 2. Rd7** (cu scopul de a apăra pe calea cea mai scurtă cîmpul f5, care face parte din „zona de remiză") **2...Re4 3. Re6 Rd3 4. Ng1 Rc4!** (la 4...Re4 albul răspunde 5. Nh2!, de exemplu: 5...Rf3 6. Rd5 Rg4 7. Rc4 Rf5 8. Rb4 Re6 9. R:a4 Rd7 10. Ra5 Rc8 11. R:a6 și ciștigă, sau 5...Rd4 6. Rd6 Rc4 7. Rc6 Rd4 8. Ng3 și ciștigă) **5. Rd6 Rb5 6. Nf2 Ra5** (sau 6...Rc4 7. Rc6 Rd3 8. Rc5 Re4 9. Ng3 Rf5 10. Rb4 și 11. R:a4) **7. Re7 Rb5 8. Nb6 Re4 9. Re6 Rb3 10. Ne5 Re4 11. Nd6 Rd4 12. Nb2!**

1234
V. RAUZER, 1928



Albul la mutare cîştigă

1235
V. RAUZER, 1928

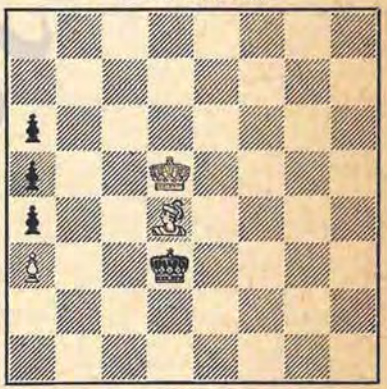


Albul cîştigă

(în exemplul 1208, poziţia figurilor fiind analoagă, albul a făcut mutarea Rb5, care acum este imposibilă, deoarece pionul a6 controlează acest cîmp) **12...Re4 13. Ne5 !** (nu însă 13. Ng1 Rb3 14. Nc5 Rc4, ajungînd la o poziţie care a mai survenit) **13...Rb3** (sau 13...Rd3 14. Rc5 Re4 15. Nh2 Rf5 16. Rb4 şi cîştigă) **14. Nd6 Re4 15. Ne5 Rd3** (sau 15...Rb3) **16. Rd5 Re3 17. Nd6** (albul caută să ocupe cu regele cîmpul b4 fără să permită regelui negru să ajungă în colţul a8) **17...Rd3** (dacă 17...Rb3, atunci 18. Rd4) **18. Ne5 Re3 19. Re4 Rf3** (sau 19. Re4 20. Nh2 Rf5 21. Rb4 şi cîştigă) **20. Nh2 ! Re4 21. Ng3 Rf3 22. Rb4 !**

Atunci cînd pionii părţii mai slabe sînt triplaţi, cîştigul este posibil numai dacă albul are timp să ia pionul din mijloc cu nebunul, fără să permită în timpul acesta regelui negru să intre în „zona de remiză". Atunci jocul ajunge într-una din poziţiile cu pioni dublaţi, pe care le-am examinat. Astfel, de exemplu, în poziţia din diagrama 1235, albul cîştigă deoarece pierderea pionului a5 este inevitabilă. În poziţia din diagrama 1236 însă, cîştigul nu este posibil, deşi regele negru este izolat de

1236
V. RAUZER, 1928



Remiză

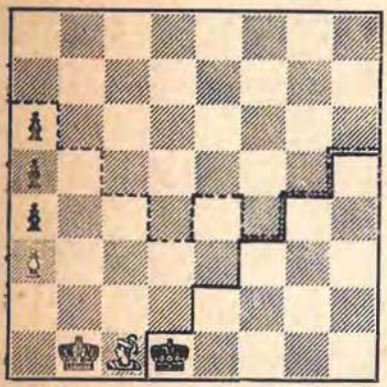
„zona de remiză". Într-adevăr, după **1...Re2** albul nu poate lua pionul a5 cu nebunul, deoarece este obligat să apere pionul a3, iar regele negru nu poate fi alungat, de exemplu: **2. Re4 Rb1 3. Re3 Ra2 4. Ne5 Rb1 5. Ne3 Ra2 6. Nc1 Rb1 7. Rd2 Ra2** etc.

În poziţia din diagrama 1237 cîştigul este asigurat, deoarece regele negru se

află în zona d1-h5-h1 ; dacă el s-ar afla pe alte cîmpuri cîștigul ar fi posibil numai în cazuri excepționale. **1...Re1 2. Rc2 Re2 3. Nd2 Rf2 4. Rd3 !** (după 4. N:a5 ? Rf3 regele negru pătrunde în

1237

V. RAUZER, 1928



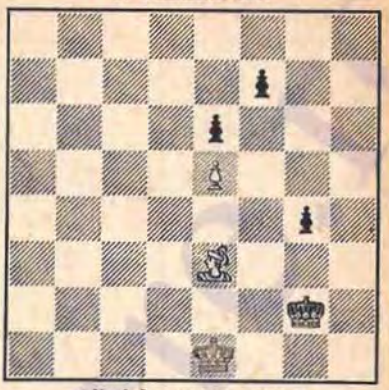
Albul cîștigă dacă regele negru se află în zona d1-h5-h1. Linia punctată indică zona de remiză pentru pionii dublați

„zona de remiză", valabilă pentru pionii dublați și indicată în diagramă printr-o linie punctată) **4...Rf3 5. Ne3 Rg3 6. Re4 Rg4 7. Nd2 ! Rh4 8. Bf4 Rh5 9. Rf5 Rh4 10. N:a5** și albul cîștigă, deoarece lupta ajunge la exemplul 1234.

În poziția lui Walker (diagrama 1238) albul trebuie să cîștige, deoarece pionul e5 ține doi pioni ai adversarului : **1. Re2 Rh3** (dacă 1...g3, atunci 2. Nf4 Rh3 3. Rf3, de exemplu : 3...g2 4. Ne3 Rh2 5. Rg4 g1D+ 6. N:g1+ R:g1 7. Rg5 Rg2 8. Rf6 Rf3 9. R:f7 Rf4 10. R:e6 și cîștigă, sau 3...Rh4 4. N:g3+ Rg5 5. Ne1 f6 6. Nh4+ ! și cîștigă) **2. Ng5 Rg3 3. Re3 Rg2 4. Nh4** (împiedicînd mutarea 4...g3) **4...Rh3 5. Ne1 g3** (dacă 5...Rh2, atunci 6. Rf4 Rh3 7. Ng3 f5 8. e:f6 e5+ 9. R:e5 și cîștigă) **6. Rf4 g2 7. Nf2 Rh2 8. Rg4 !** (mai puțin exact este 8. Rg5 din cauza 8...Rh3 9. Rf6 ? Rg4 10. R:f7 ? Rf5 remiză ; în loc de 9. Rf6 ?

1238

G. WALKER, 1841



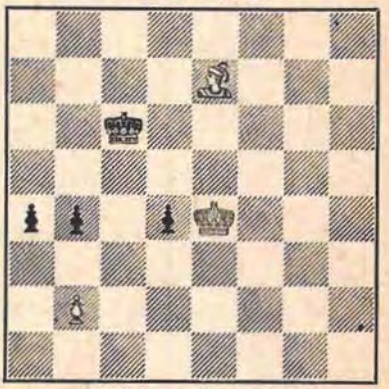
Albul la mutare cîștigă

trebuie jucat 9. Rh5 Rh2 10. Rg4) **8...g1D+** (sau 8...Rh1 9. Rg5) **9. N:g1+ R:g1 10. Rg5** și **11. Rf6.**

În poziția lui Batuev (diagrama 1239) albul cîștigă datorită slăbiciunii pionilor negri. Este adevărat că negrul are un contrajoc serios, legat de înaintarea a4-a3 sau mai întîi b4-b3 urmat de a4-a3 : **1. Nf6 !** (greșit este 1. N:b4 din cauza

1239

A. BATUEV, 1940



Albul la mutare cîștigă

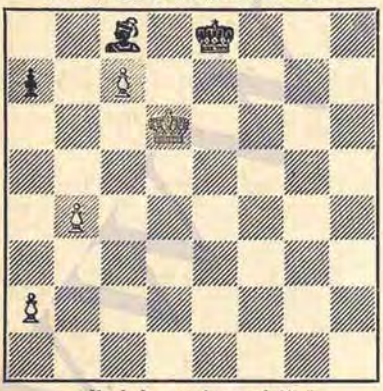
1...Rb5, cu întărirea poziției regelui negru. Dacă 2. Nd6, atunci nu 2...Rc4 din cauza 3. N:a3 ! și negrul se află în zugzwang, ci 2...a3 ! 3. N:a3 ! Rc4, și în zugzwang se află albul, de exemplu : 4. b4 d3 5. Re3 Rc3 6. b5 d2 7. Nb4+ R:b4 8. R:d2 R:b5 sau 4. Rf3 Rb3 5. Re2 Rc2 6. Re1 d3 7. Nb4 R:b2. La 2. Na3 urmează 2...Rc4 3. Rf3 Rb3 cu remiză) **1...Re5** (la 1...b3 decide 2. Ne7, iar 1...a3 nu este bine din cauza 2. b3) **2. Rd3 !** (dacă 2. N:d4+, atunci 2...Rc4 și apoi 3...a3) **2...Rd5** (dacă 2...b3 atunci e posibil atît 3. Ng7, cît și 3. Ne7+, iar la 2...Rb5 urmează 3.R:d4) **3...Ng7 !** (trecînd rîndul la mutare negrului. Nici acum nu este bine 3. N:d4 din cauza 3...b3 4. Rc3 a3 !) **3...b3** (sau 3...Rc5 4. N:d4+ Rd5 5. Ng7 Rc5 6. Nf8+ Rb5 7. Ne7 Ra5 8. Rc4 etc.) **4. Nf8 Re5 5. Re4 Re4 6. Rb4 Rd3** (sau 6...d3 7. Nh6) **7. R:a4 Re2 8. Ra3 d3 9. Nh6** etc.

În următoarele două poziții cîștigă partea care are pionii.

În poziția din diagrama 1240 urmează : **1. Rc6 !** (împiedicînd mutarea 1...Nb7) **1...Re7 2. b5 Re6** (negrul n-are ce să

1240

CHAROUSEK-CARO, Berlin, 1897



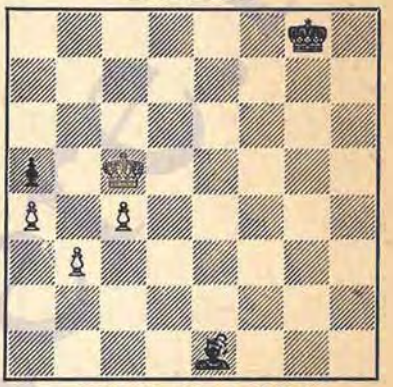
Albul la mutare cîștigă

facă împotriva înaintării pionilor albi) **3. a4 Re5 4. a5 Rd4 5. b6** etc.

Ceva mai dificilă este lupta în studiul lui Teichman (diagrama 1241) : **1. Rb6 Rf7 2. c5 Re7** (dacă 2...Nf2, atunci 3. R:a5 N:c5 4. Rb5 Nf2 5. a5 Re7 6. Rc6 Rd8 7. Rb7 Rd7 8. b4 Rd6

1241

R. TEICHMAN



Albul la mutare cîștigă

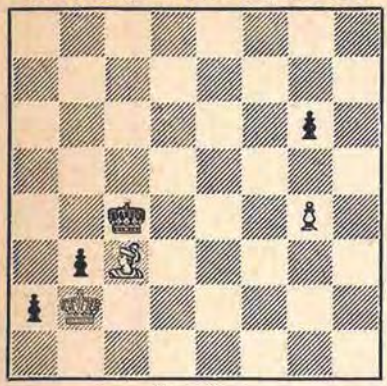
9. a6 Rd5 10. b5 Rc4 11. b6 și cîștigă, sau 5...Re6 6. Rc6 Re5 7. a6 și cîștigă : la 3...Re6 urmează 4. Rb5 Rd7 5. Rb6 Rc8 6. b4 Ng3 7. a5 Rb8 8. b5 Nc7+ 9. Ra6 Ra8 10. b6 Ng3 11. Rb5 și cîștigă) **3. Rc7** (altfel urmează 3...Rd8) **3... Ng3+ 4. Rc8 Re6** (dacă 4...Nf2, atunci 5. c6, de exemplu : 5...Rd6 6. Rb7 și cîștigă ; sau 5...Nb6 6. Rb7 Nf2 7. c7 sau 5...Ng3 6. c7 și cîștigă) **5. c6 Rd6 6. Rb7 Re5 7. c7 N:c7 8. R:c7 Rb4 9. Rb6** și albul cîștigă.

În poziția din diagrama 1242 negrul obține remiza : **1. Nf6** (parînd 1...a1D+ și pregătind 2. g5 urmat de 3. Ra3 și cîștigă) **1...g5 !** (singura cale de remiză. Continuarea 1...Rb4 2. g5 Rc4 3. Ra3 sau 2...Ra4 3. Nc3 este fără speranță pentru negru) **2. N:g5 Rd4 3. Nf6+ Re4 4. g5 Rf5 5. R:b3 a1D 6. N:a1 R:g5.**

Soluția studiului lui Cehover (diagrama 1243) necesită o bună înțelegere a teoriei finalurilor : **1. e7 !** (numai așa ! La pierdere duce 1. Rf4 din cauza 1...Rf6

1242

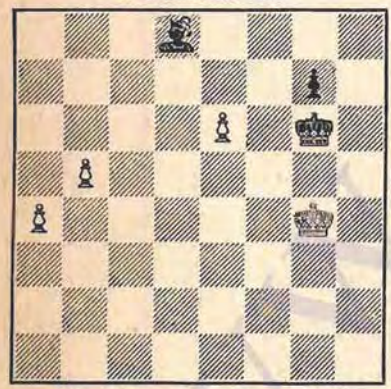
R. FINE, „Basic Chess Endings", 1941



Remiză

1243

V. CEHOVER, 1950



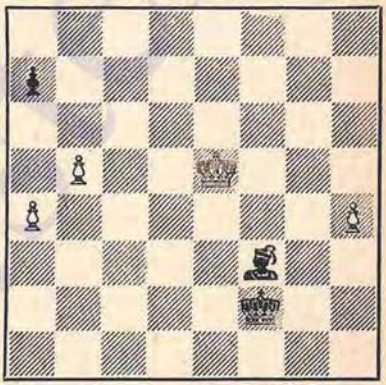
Albul la mutare face remiză

2. e7 R:e7 3. Re5 Na5 4. Rd5 g6 ! 5.Rc6 g5) **1...N:e7 2. a5** (sacrificînd un pion albul și-a creat serioase contrașanse) **2...Nb4** (dacă 2...Nc5, atunci trebuie jucat 3. b6 ! Rf6 4. Rf4 g5+ 5. Re4 Re6 6. b7 Na7 7. a6 remiză, de exemplu : 7...Nb8 8. Rd4 ! g4 9. Re4, sau 8...Rf5 9. Rc5 sau 8...Na7+ 9. Re4 Rf6 10. Rd5 g4 11. Rc6 ; dacă 7...Rf6, atunci 8. Rd5 Re7 9. Re5) **3. a6 Nc5 4. Rf4 Rf6 5. Re4 Re6** (sau 5...g5 6. Rd5) **6. Rf4 g6** (sau 6...Rd6 7. Rf5 Rc7 8. Rg6 Nd4 9. Rf5 ! Rb6 10. Rg6 remiză ; greșit este 9. a7 Rb7 10. b6 din cauza 10...Ra8 și albul se află în zugzwang) **7. Rg5 Rf7 8. Rf4 Rf6 9. Re4 Re6 10. Rf4 Nf2 11. Rf3** (la remiză duce de asemenea 11. Rg5 Rf7 12. Rf4 Rf6 13. Rf3 Na7 14. Re4 g5 15. Rd5) **11...Na7 12. Rf4 Rf6 13. Re4 g5 14. Rd5 g4 15. Re6 g3 16. b6 g2 17. b:a7 g1D 18. Rb7 !** remiză.

Multe fineți cuprind studiile lui Reti (diagramele 1244 și 1245), asemănătoare între ele ca construcție. Exemplul din diagrama 1244 se soluționează în modul

1244

R. RETI, 1922



Albul la mutare cîștigă

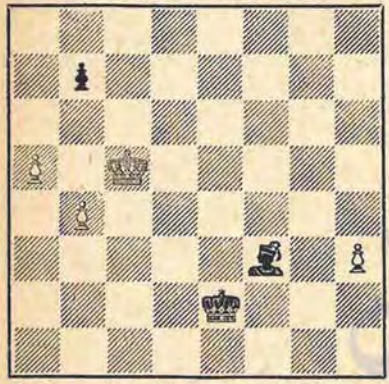
următor : **1. Rf5 !** (este important pentru alb să păstreze pionul „h" : după 1. a5 Rg3 2. Rd6 R:h4 3. Rc7 negrul joacă 3...Ne2 remiză. Greșit este 1. Rf4 din cauza 1...Ne2 și albul intră în zugzwang : la 2. Rg5 urmează 2...Re3, iar dacă 2. Re4, atunci 2...Rg3 3. Re3 Ng4 4. a5 R:h4 5. b6 a:b6 6. a:b6 Nc8) **1...Re3** (inutil este 1...Rg3 din cauza 2. Rg5 ! amenințînd 3. h5 și 4. a5. La 1...Ne2 albul răspunde 2. Rf4 ! și în zugzwang ajunge negrul : la 2...Nf3 urmează 3. a5, iar dacă 2...Nd3, atunci 3. h5, iar după

oricare mutare a regelui, negrul pierde posibilitatea de a răspunde la 3. Rg5 cu 3...Re3) **2. a5 Rd4 3. b6 a:b6 4. a:b6 Re5 5. Rf4 ! Nd5 6. Re5 ! Nf3 7. h5 !** etc.

În al doilea studiu al lui Reti (diagrama 1245) este bine **1. Rd4 !** (la 1. h4 negrul răspunde 1...Re3) **1...Rf2 2. h4**, dar negrul nu joacă **2...Rg3 3. Re3 !**

1245

R. RETI, 1922
(analiza lui Bondarevski)



Remiză şi nu cîştig pentru alb, cum susţinea autorul studiului

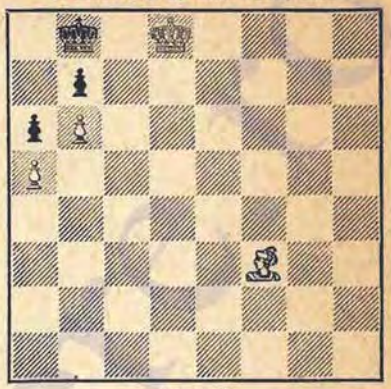
(compară cu mutarea 6. Re5 ! în studiul precedent) **3...Ng4 4. b5 ! R:h4 5. b6 !** (cu ameninţarea 6. a6) **5...Ne8 6. Rf4 Rh5 7. Re5 Rg6 8. Rd6** şi **9. Rc7**, ci **2...Ne2 ! 3. Re4 Rg2 !** (3...Rg3 4. Re3) **4. Rf5** (4. Re3 Rf1) **4...Rf3 ! 5. h5 Re3 6. h6 Rd4**, sau **3. Re5 Re3 ! 4. Rb6** (4. b5 Rf4) **4...Nf3 5. h5 N:h5 6. R:b7 Ne2 7. Rb6 Rd4** remiză (indicat de I. Bondarevski).

NEBUN ŞI DOI PIONI CONTRA DOI SAU TREI PIONI

În poziţia lui Kling şi Horwitz (diagrama 1246), albul nu poate cîştiga : **1. Rd7** (sacrificiul nebunului pentru pionul b7 sau a6 duce la un cunoscut final de remiză, compară cu diagrama

1246

J. KLING şi B. HORWITZ, 1851



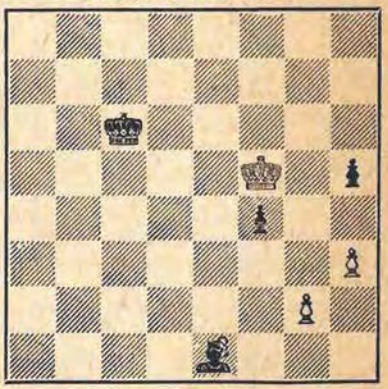
Remiză

272) **1...Ra8 2. Ne6** (frumos, dar numai atît) **2...Rb8 !** (luarea nebunului duce la pierdere după 3. Rc7) **3. Rd6** (sau 3. Nf3 Ra8) **3...b:c6 !** (cel mai simplu, dar se poate juca şi 3...Rc8 4. Nd7+ Rb8, în timp ce pierde 3...Ra8 din cauza 4. Rc7) **4. R:c6 Rc8.**

Interesant este exemplul lui Ganşin (diagrama 1247). Cum se poate obţine

1247

„Şahmati v. SSSR", Nr. 6, 1951
Articolul lui V. GANŞIN

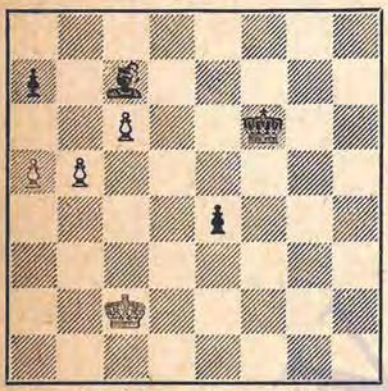


Albul la mutare face remiză

aci remiza? Greșit este **1. R:f4**, deoarece după **1...h4 !** survine poziția lui Walker (vezi diagrama 1225). Continuarea corectă este: **1. h4 ! Ng3** (dacă 1...N:h4, atunci 2. R:f4 Ne1 3. g3 Nd2+ 4. Rf5 remiză, sau 2...Ne7 3. g4 h4 4. g5 remiză) **2. Rg5 Rd5 3. R:h5 Re6** (dacă 3...Re4, atunci 4. Rg5 Re3 5. h5 Ne1 6. h6 Nc3 7. h7 cu remiză asigurată) **4. Rg5 Rf7 5. h5 Rg7 6. h6+ Rh7** (sau 6...Rf7 7. Rf5) **7. Rh5 Ne1 8. Rg4 Nd2 9. g3** etc.

Poziția din diagrama 1248 poate servi ca exemplu de străpungere de pioni: **1. b6 ! a:b6** (sau 1...Nb8 2. c7) **2. a6 Nb8 3. c7 N:c7 4. a7.**

1248



Albul la mutare câștigă

Aceeași străpungere este realizată de negru, într-o formă mai complicată, în exemplul lui Schiffers (diagrama 1249): **1...a4 ! 2. Rc7** (mai tare decît 2. Rc6, cum se va vedea curînd) **2...b4 3. a:b4** (sau 3. N:a4 b:a3 ! și câștigă) **3...a3 4. b5** (sau 4. Nb1 c3 5. b5 a2 ! 6. N:a2 c2 7. b6 c1D+ și câștigă) **4...a2 5. b6 a1D 6. b7** (dacă la mutarea a doua albul ar fi jucat Rc6, atunci ar fi urmat 6...De5 cu câștig ușor) **6...De5+ 7. Rc8 De5+ 8. Rd7 Db6 9. Rc8** (nu merge 9. Ne4 din cauza 9...Dd4+) **9...De6+ 10. Rb8 c3 11. Ra7 Dc7 12. Ra8 Da5+ 13. Rb8 Da2 14. Rc8 D:c2 15. b8D Df5+**

1249

E. SCHIFFERS, „Manual pentru învățat singur șahul"

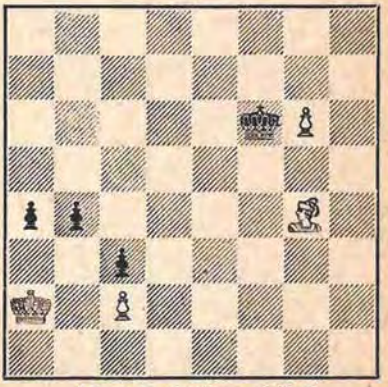
Negrul la mutare câștigă

și negrul câștigă, deoarece schimbul damelor este inevitabil.

În partida Bondarenko-Ostrovski (diagrama 1250) albul a câștigat. Aci regele alb, spre deosebire de exemplul precedent, ia parte activă la lupta contra pionilor liberi: **1. Nf5 ! Rg7 2. Ne6 !** (o idee interesantă) **2...R:g6 3. Nb3 ! a:b3+**

1250

BONDARENKO-OSTROVSKI, Stalinogorsk, 1949



Albul la mutare câștigă

(sau 3...a3 4. Nc4 Rf5 5. Rb3 Re5 6. R:b4) **4. R:b3 Rf6 5. R:b4 Re6 6. R:e3 Rd5 7. Rb4.**

NEBUN ŞI PION CONTRA PIONI

Dacă în poziţia din diagrama 1251 negrului i-ar lipsi pionii f5 şi g4, atunci ar fi o remiză teoretică (vezi diagrama 1246). De aceea albul nu joacă **1. N:f5?**,

1251
J. KLING şi B. HORWITZ, 1851

Albul la mutare cîştigă

ci **1. Rd7 !** trecînd rîndul la mutare adversarului. Apoi poate urma **1...g3** (rău este, desigur, 1...Ra8 2. Rc7 şi mat în două mutări. Dacă 1...f4, atunci trebuie jucat 2. N:g4 f3 3. Nh3 f2 4. Nf1, ceea ce duce la varianta principală) **2. Nd5 f4 3. Nf3 ! g2 4. N:g2 f3 5. Nf1 f2** (sau 5...Ra8 6. Rc7 f2 7. Ng2 şi 8. N:b7 mat) **6. Rd8 Ra8 7. N:a6 !** (negrul pierde din cauza propriului pion f2; dacă acest pion n-ar exista, atunci remiza s-ar obţine prin 7...b:a6) **7...Rb8** (nebunul nu poate fi luat din cauza matului în trei mutări) **8. Nf1 Ra8 9. Nh3 Rb8 10. Ng2 ! f1D** (sau 10...Ra8 11. Rc7) **11. N:f1 Ra8 12. a6 Rb8 13. Rd7 b:a6 14. N:a6** şi pionul se transformă în damă.

Interesant este studiul lui Troiţki (diagrama 1251 bis): **1. c6 ! d:c6 2. a6 Ne4 3. d5 !** N:d5 (sau 3...c:d5 4. c:d3 Nf3 5. d4. Dacă 3...d2+, atunci 4. R:d2

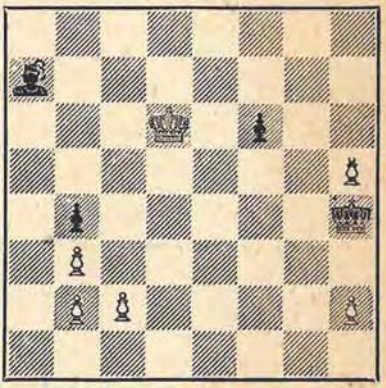
1251 bis
A. TROITKI

Albul cîştigă

c:d5 5. Re3 Nh1 6. Rd4) **4. c4 ! Nf3 5. c5** şi pionul se transformă în damă.

În studiul lui Troiţki (diagrama 1252) decide **1. h6 Nd4 2. Rd5 ! N:b2**

1252
A. TROITKI, 1928



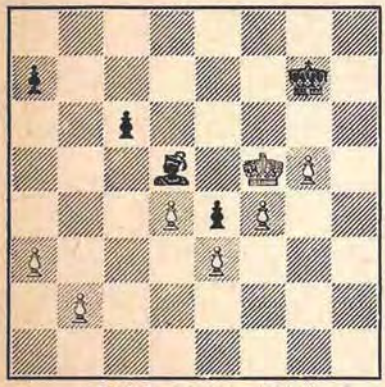
Albul la mutare cîştigă

3. e4!, de exemplu: **3...b:e3 4. h7 e2 5. h8D+ Rg5 6. Dg7+ Rf4 7. De7+**, sau **6...Rf5 7. Dh7+**, sau, în sfîrșit, **3...f5 4. e5 f4 5. Re4! Rg4 6. e6! f3 7. e7 f2 8. e8D+**.

În partida Capablanca-Lasker (diagrama 1253) s-a jucat **1. b4 a6 2. Rg4** (pregătind înaintarea pionului „f") **2...Ne4 3. f5 Nb3 4. Rf4 Ne2 5. Re5 Rf7**

1253

CAPABLANCA-EM. LAS KER. New-York. 1924



Albul la mutare cîștigă

(înaintîndu-și pionii albul și-a întărit simțitor poziția, dar ce e de făcut mai departe?) **6. a4! Rg7 7. d5!** (forțînd mutarea următoare, deoarece în varianta 7...c:d5 8. R:d5 N:a4 9. R:e4 albul capătă trei pioni legați și liberi) **7...N:a4 8. d6 e5 9. b:e5 Nc6 10. Re6 a5 11. f6+** și negrul cedează.

CAL CONTRA DOI PIONI

Pentru alb sînt deosebit de primejdioși doi pioni legați care au atins linia a treia (respectiv, din punctul de vedere al negrului, doi pioni legați ajunși pe linia a șasea). Astfel, de exemplu, în poziția lui Schiffers (diagrama 1254) negrul la mutare cîștigă: **1...Ra2!**

1254

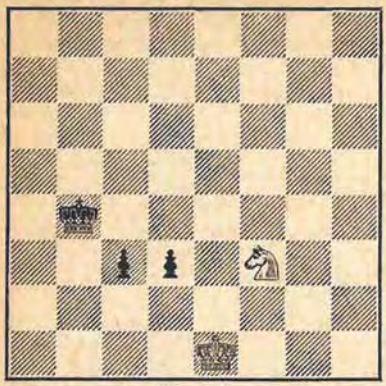
E. SCHIFFERS, „Manual pentru învățat singur șahul"

Negrul la mutare — cîștigă
Albul la mutare — remiză

2. Ce4 (sau 2. Cc2 b2+! și cîștigă) **2...b2+ 3. C:b2 e:b2+**. Cu albul la mutare însă, negrul nu poate obține decît remiză: **1. Rb1**, de exemplu: **1...e2+ 2. C:e2**, sau **1...b2 2. Cd1** (se poate juca și 2. Cc2+ Rb3 3. Ce1 etc.) **2...Rb3 3. C:b2**, sau **1...Rb4 2. Cd5+** și **3. C:e3**, sau **1...Ra4 2. Cd5 e2+ 3. Rb2 Rb5 4. Ce3+** și **5. Ce2**. Se poate juca și **1. Cc2+ Ra2 2. Cb4+ Ra1 3. Cc2+ Ra2 4. Cb4+ Ra3 5. Cc2+ Ra4 6. Rb1** etc.

Instructiv este și următorul exemplu (diagrama 1255): **1...Rb3 2. Ce5 Re2** (dacă 2...d2+, atunci 3. Rd1 Rb2 4. Cc4+ Rb1 5. C:d2+, sau 5. Ce3, iar la 2...c2 urmează 3. C:d3 remiză) **3. C:d3! R:d3 4. Rd1** remiză, sau **1...d2+ 2. Rd1!** (la pierdere duce 2. C:d2? c2 3. Cb3 R:b3 4. Rd2 Rb2) **2...Rb3 3. Cd4+** (se poate juca și 3. C:d2+ Rb2 4. Cc4+ Rb1 5. Ca3+ remiză) **3...Rb2 4. Ce2** și pionii negri sînt blocați. În poziția din diagrama 1256 negrul nu face remiză decît dacă este la mutare: **1...Cg6!** (numai așa! La pierdere duce 1...Re8? 2. f7+ Rf8 3. e7+! R:f7 4. Rd7, sau 1...Cf5+ 2. Rd7, sau 1...Cf3 2. f7 Cg5 3. e7+! R:f7 4. Rd7) **2. Rd7** (dacă

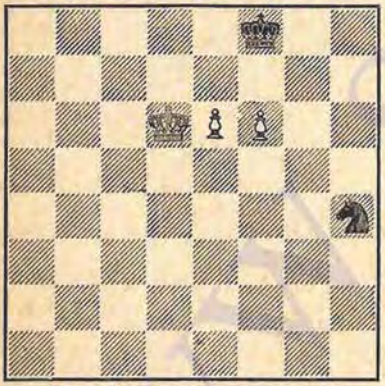
1255



Remiză

1256

I. RABINOVICI, „Endspiel", 1938



Negrul la mutare face remiză

2. e7+, atunci 2...C:e7+ ! 3. f:e7+ Re8 4. Re6 — pat. În loc de 2...C:e7 Rabinovici propune 2...Re8 și 3...Ch8) **2...Ce5+ 3. Rd8** (dacă 3. Rc7, sau 3. Rc8, pentru remiză este suficient 3...Cg4 4. f7 Re7. După 3. Rd6 Cg6 se repetă o poziție trecută) **3...Cf7+** (se poate juca și 3...Cc6+ 4. Rc8 Cd4 5. Rd7 C:e6 6.R:e6 Re8 remiză) **4. Rc7** (continuarea 4. Rd7 Ce5+ duce la repetarea mutărilor) **4...Cg5 5. Rd6** (sau 5. e7+ Re8 etc.) **5...C:e6 ! 6. R:e6 Re8.**

În exemplul 1257 calul trebuie să lupte cu doi pioni legați, fără ajutorul regelui : **1...Rb2 2. e7**, sau **1...Ce5 2. e7**

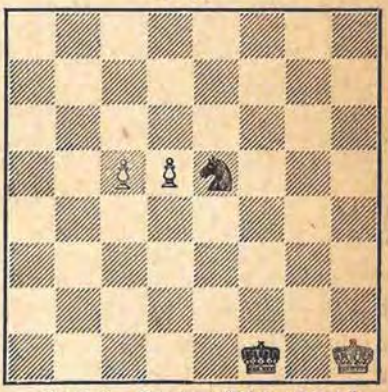
1257

Albul cîștigă

(se poate juca și 2. d7 Ce6 3. c7 etc.), sau **1...Cd4 2. e7.** Negrul a pierdut deoarece pionii albi au atins linia a șasea.

În poziția din diagrama 1258 negrul face remiză în felul următor : **1...Rf2**

1258



Remiză . Dacă regii își schimbă locurile, atunci albul cîștigă

2.c6 (sau 2. Rh2 Rf3 și albul tot va trebui să-și înainteze pionii. La 2. d6 cel mai bun răspuns este 2...Rf3, de exemplu: 3. d7 C:d7 4. c6 Cb6 sau 3. Rh2 Re4 4. Rg3 Rd5 5. Rf4 Cc6 etc.) **2... Ce4** (este absolut necesar să se blocheze pionii; cu acest scop se poate juca și 2...Cf7) **3. c7 Cd6 4. Rh2** (dacă regele alb ar reuși să pătrundă la e5, atunci negrul n-ar putea să evite pierderea) **4...Rf3 5. Rh3 Rf4 6. Rh4 Re5.**

Acest exemplu este deosebit de caracteristic pentru acest tip de finaluri. Trebuie observat că dacă regii ar schimba locurile (adică dacă s-ar pune regele alb la f1, iar pe cel negru la h1) atunci rezultatul partidei se schimbă: **1...Rh2 2. c6 Ce4 3. c7 Cd6** (pierde imediat 3...Cb6? 4. d6 Rg3 5. d7 etc.) **4. Rf2 Rh3 5. Rf3 Rh4 6. Rf4 Rh5 7. Re5 Ce4+ 8. Re6 Cb6 9. d6** și albul câștigă.

În acele cazuri cînd calul nu stă alături de pionii adverși, el trebuie să desfășoare o mare activitate pentru a-i bloca și opri.

În poziția din diagrama 1259 negrul face remiză prin **1...Cf6!** (toate celelalte mutări duc la pierdere) **2. b6** (dacă 2. c6, atunci 2...Cd5 3. Rg1 Rg3 4. c7 C:c7 5. b6 Ca6 remiză, sau 2. Rg1 Rg3 3. Rf1 Rf3 remiză) **2...Cd7! 3. b7 Cb8 4. Rg1 Rg3 5. Rf1 Rf3 6. Re1 Re3.**

1259

Negrul la mutare face remiză

În poziția din diagrama 1260 albul este salvat de posibilitatea de a da șah cu calul și a cîștiga prîn aceasta un tempo important pentru a se apropia de pioni: **1...e3** (dacă 1...b3, atunci 2. Cd5 b2 3. Cc3 Rf6 4. Rc5 remiză) **2. Ce6+! Rf6 3. Ce5 e2 4. Cb3 Re5 5. Rc5 Re4 6. R:b4** remiză.

1260

Remiză

Pionii izolați avînd între ei un interval de o coloană sînt mai puțin primejdioși decît pionii legați (diagrama 1261). Negrul la mutare face remiză: **1...Cf8 2. Rb1 Rb4 3. Rc2 Rc5.** Cu albul la mutare, negrul pierde: **1. d7 Rb4 2. f8D+** (cu scopul de a distrage calul de la controlul cîmpului d8) **2...C:f8 3. d8D.**

Dacă intervalul dintre pioni este mai mare de o coloană, atunci apărarea este mult mai grea pentru cal. Astfel, de exemplu, în poziția din diagrama 1262 albul joacă **1. f6!**, după care unul dintre pioni se transformă forțat în damă.

În poziția din diagrama 1263, decide: **1. a4! Re3 2. a5 Rd4 3. a6 Cd7** (sau 3...C:a6 4. d7) **4. a7 Cb6 5. d7** și unul dintre pioni devine damă.

1261

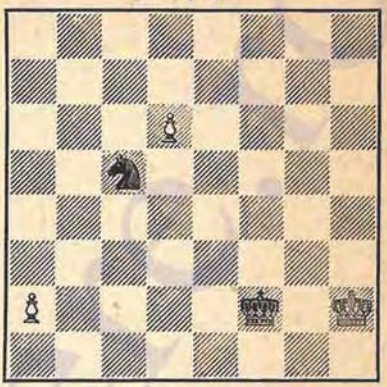
Negrul la mutare face remiză
Albul la mutare cîştigă

1262

Albul cîştigă

1263

V. SOZIN, „Ce trebuie să ştie fiecare despre final", 1931



Albul la mutare cîştigă

1264

N. GRIGORIEV, 1932

Albul la mutare face remiză

Merită atenţie studiul lui Grigoriev (diagrama 1264): **1. Rd3 Rf7 2. Re4 Rg6** (după 2...Rg7 3. R:b4 R:h7 4. Rc4 remiza este clară) **3. Cf8+** (dacă 3. R:b4, atunci nu 3...R:h7, ci 3...h5) **3...Rf5 4. Cd7 h5 5. Ce5 h4 6. Cb3** (nu 6. Cd3 h3 7. Cf2 h2 8. R:b4 Rf4 9. Rc3 Rf3 etc.) **6...h3 7. Cd2 h2 8. Cf1 h1D 9. Cg3+** sau **1...Re6 2. Cf8+ !** (rău este 2. Rc4 Rf5 3. Cf8 h5 şi cîştigă) **2...Rf5 3. Cd7 h5 4. Ce5 h4 5. Ce4 h3** (altfel urmează 6. Cf2) **6. Cg3+ Rf4 7. Cf1** cu remiză în toate variantele.

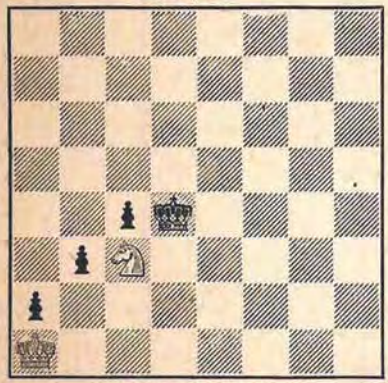
CAL CONTRA TREI PIONI

Trei pioni legaţi, de obicei, cîştigă contra calului (diagrama 1265): **1. Ca4**

(sau 1. Cb5+ Rd3, de exemplu: 2. Rb2 c3+ ! 3. C:c3 a1D+ ! 4. R:a1 R:c3 5. Rb1 b2 și câștigă sau 2. Cc3 b2+ ! 3. R:b2 a1D+ ! 4. R:a1 R:c3 și câștigă. La pierdere duce 1. Ce2+ Rd3 2. Cc1+, deoarece nu urmează 2...Rc2 din cauza 3. C:b3 !, ci 2...Rd2 3. Rb2 c3+ 4. Ra1

1265

E. SCHIFFERS. „Manual pentru învățat singur șahul"



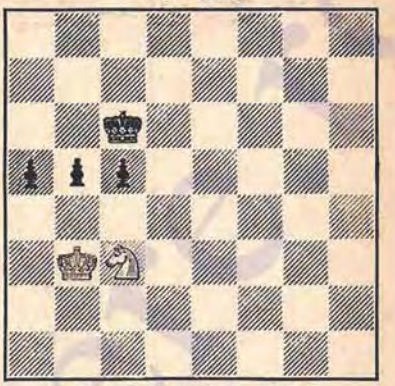
Negrul câștigă

b2+, sau chiar 3...a1D+ 4. R:a1 Rc2 ! 5.C:b3 R:b3 etc.) **1...Rd3 2.Ce5+** (la 2. Rb2 cel mai simplu este 2...c3+ ! 3. Ra1 c2 4. Rb2 a1D+, sau 3. C:c3 a1D+ !. Dacă 2. Cb2+, atunci 2...Rc3 3. Cd1+ Rd2 4. Cb2 c3 și negrul câștigă) **2...Rd2 !** (nu 2...Rc2 3. C:b3 !) **3. Ca4 Re2 4. Ce3** (sau 4. Cb2 c3) **4...b2+ 5. R:a2 R:e3 6. Rb1 Rd2** și pionul „c" se transformă imparabil în damă.

În exemplul următor, negrul câștigă numai dacă este la mutare (diagrama 1266): **1...e4+ !** (numai la remiză duce 1...b4, deoarece în acest caz albul poate folosi slăbiciunea câmpurilor a4 și c4, jucînd 2. Ce4, de exemplu: 2...Rb5 3. Cd6+, sau 2...Rd5 3. Cd2 Rd4 4. Ra4 Rc3 5. Ce4+ Rc4 6. R:a5 b3 7. Ra4 b2 8. Ra3 !, și dacă 8...b1D, atunci 9. Cd2+ sau 6...Rd4 7. Cd2 Rd3 8. Cb3 c4 9. R:b4 !; dacă

1266

E. SCHIFFERS. „Manual pentru învățat singur șahul"



Negrul la mutare câștigă
Albul la mutare face remiză

4...c4, atunci 5. R:a5 Rc3 6. Rb5 ! R:d2 7. R:c4, sau 5...c3 6. Cb3+ Rc4 7. Ra4, sau 5...b3 6. Rb4 b2 7. Cb1 Rd3 8. Cc3 și remiză în toate variantele) **2. Rb2 b4 3. Ce4 a4 4. Cf6** (dacă 4. Cf2, atunci 4...Rc5, iar continuarea 4. Rc2 a3 5. Cf6 b3+ 6. Rb1 a2+ 7. Ra1 Rb5 8. Cd5 Rc5 9. Cc3 Rd4 duce la poziția din diagrama precedentă) **4...Rc5 5. Cd7+ Rd4 6. Cb6 c3+ 7. Rb1 a3 8. Ca4 b3 9. Cb2 a2+** (dacă 9...a:b2, sau 9...c:b2 atunci albul este pat) **10. Ra1 e2** etc.

Dacă în poziția din diagrama 1266 la mutare este albul, el obține remiza: **1. Ce4 a4+** (nu sînt mai bune nici celelalte continuări, de exemplu: 1...b4 2. Rc4, sau 1...c4+ 2. Rc3 Rd5 3. Cf6+ Re5 4. Cd7+ Re6 5. Cb6 Rd6 6. C:c4+, sau 1...Rd5 2. Cc3+ Rc6 3. Ce4 remiză în toate variantele) **2. Ra3** (înaintarea pionului de pe coloana turnului nu mai poate fi permisă, de exemplu: 2. Rc3? a3 ! 3. Rb3 b4 4. Cd2 Rb5 5. Cc4 a2 ! și câștigă) **2...Rd5 3. Cf6+ Re4 3. Ce4 Rd4 5. Cd6 b4+ 6. R:a4 Rc3 7. Ce4+.**

Calea de câștig se simplifică considerabil dacă între pionii legați nu se află un pion pe coloana turnului, deoa-

rece în acest caz adversarul nu mai are la dispoziție posibilități de pat.

Studiul lui Cehover (diagrama 1267) dezvăluie cititorului noi particularități tactice ale calului în lupta cu pionii

1267

V. CEHOVER, 1947

Albul la mutare face remiză

liberi: **1. Rb1 Rb3** (nu merge 1...Rb4 din cauza 2. Ce7 f4 3. Cd5+) **2. Re1 a4** (negrul nu poate juca nici 2...Rc3 din cauza 3. Ce7 f4 4. Cd5+, nici 2...Rc4 din cauza 3. Ch4 f4 4. Cg6 f3 5. Ce5+) **3. Rb1 a3 4. Ra1 a2** (acum albul trebuie să mute cu regele, dar totuși el reușește să facă remiză) **5. Cf4 Re4** (nu se poate juca 5...g5 din cauza 6. Ce6 g4 7. Cd4+) **6. R:a2 g5** (dacă 6...Rd4, atunci 7. Ce6+) **7. Ce6 g4** (s-ar părea că albul n-are nici o șansă de salvare) **8. Cg7! f4** (sau 8... g3 9. C:f5 g2 10. Ce3+ remiză) **9. Ch5! f3 10. Cf6 g3** (sau 10...f2 11. C:g4 f1D 12. Ce3+ remiză) **11. Ce4! g2 12. Cd2+ R-oriunde 13. C:f3** remiză. Dacă în loc de **5...Re4** negrul joacă **5...Re3**, atunci urmează **6. R:a2 g5 7. Ce6 g4 8. Cg7 f4** (sau 8...g3 9. Ch5 g2 10. Cf4 g1C 11. Rb1 remiză) **9. Ch5 f3 10. Cf6 g3 11. Ce4+** și **12. C:g3**, sau **10...f2 11. Ce4+** și **12. C:f2.** La **5...Re3 6. R:a2 Rd2** albul răspunde **7. Ce6! g6 8. Rb3 Re3 9. Re2 f4 10. Rd1 f3 11. Re1** remiză. Mobilitatea calului este uimitoare! La aceasta trebuie adăugat că, în afară de 6. R:a2, se poate 6. Ce6! g6 7. R:a2 Rc3 8. Rb1 Rd2 9. Rb2 Re3 10. Rc2 f4 11. Rd1 remiză (indicată de I. Bondarevski).

MAT CU CALUL

Interesant este exemplul lui Salvio (diagrama 1268) în care albul câștigă, indiferent cine este la mutare. Cu albul la mutare urmează: **1. Cf6 Rb1 2.Cg4**

1268

A. SALVIO, 1634

Albul câștigă

h2 3. Rf1 g5 4. Cf2 mat, sau **1...g5 2. Cg4+ Rh1 3. Rf1 h2 4. Cf2** mat. Cu negrul la mutare jocul se desfășoară în modul următor: **1...Rh1 2. Cf6 Rh2 3. Cg4+ Rh1 4. Rf1 g5 5. Rf2 h2 6. Ce3 g4 7. Cf1 g3+ 8. C:g3** mat, sau **2...h2 3. Cg4 g5 4. Ce3** etc.; dacă **1...g5**, atunci **2. Cf6 g4 3. C:g4+ Rh1 4. Rf1 h2 5. Cf2** mat.

În poziția lui Ianiș (diagrama 1269) albul câștigă de asemenea, indiferent cine este la mutare. Cu negrul la mutare urmează: **1...h2 2. Ce5 f3 3. Cg4 f2 4. C:f2 mat.** Cu albul la mutare, urmează **1. Ce5 f3 2. Cg4 f2 3. C:f2+ Rh2 4. Ce4 Rh1 5. Rf2 Rh2 6. Cd2 Rh1 7. Cf1 h2**

1269

K. IANIȘ, 1837

Albul câștigă

8. Cg3 mat, sau **1...Rh2** (dacă 1...h2, atunci 2. Cg4 f3 3. Cf2 mat) **2. Rf2 Rh1** (la 2...f3 trebuie jucat 3. Cg4+ Rh1 4. Rf1 ceea ce duce la varianta principală) **3. Cg4 f3 4. Rf1 f2 5. C:f2+**, și apoi așa cum s-a arătat mai sus; regele negru este făcut mat la mutarea a zecea. Calul poate câștiga și împotriva a trei pioni (diagrama 1270): **1. Ce4 Rh2** (dacă 1...h2, atunci 2. Cb2 f4 3. Cd3

1270

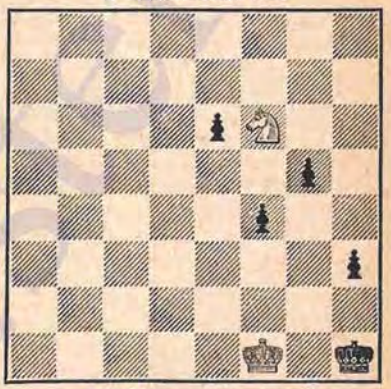
K. IANIȘ, 1837

Albul câștigă

f2 4. C:f2 mat. Sau 1...f4 2. Ce5 Rh2 3. Rf2 Rh1 4. Cg4 h2 5. Rf1 f2 6. C:f2 mat) **2. Rf2 Rh1** (sau 2...f4 3. Ce5 Rh1 4. Cg4 etc.) **3. Cd2 Rh2** (la 3...f4 urmează 4. Ce4 Rh2 5. Cf6 Rh1 6. Cg4 etc.) **4. C:f3+ Rh1 5. Rf1 f4** și albul dă mat în zece mutări (vezi diagrama 1269, poziția lui Ianiș). Câștigul se poate obține chiar împotriva a patru pioni legați, dacă regele advers ocupă o poziție nefavorabilă la marginea tablei (diagrama 1271): **1. Cg4 f3 2. Rf2 e5 3. C:e5! Rh2** (sau 3...g4 4. C:g4 h2 5. Rf1 f2 6. C:f2 mat) **4. Cg4+ Rh1 5.**

1271

J. MENDHEIM, 1832



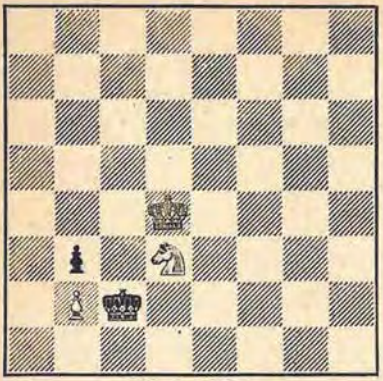
Albul la mutare câștigă

Rf1 f2 6. R:f2 h2 7. Ce3 g4 8. Cf1 g3+ 9. C:g3 mat, sau **1...e5 2. C:e5 Rh2** (dacă 2...f3, atunci 3. Cg4! f2 4. R:f2, iar la 2...g4 urmează 3. C:g4 f3 4. Rf2 h2 5. Rf1 f2 6. C:f2 mat) **3. Rf2 Rh1** (sau 3...f3 4. Cg4+ Rh1 5. Rf1 f2 6. R:f2) **4. Cg4 f3 5. Rf1 f2 6. R:f2 h2 7. Ce3 g4 8. Cf1 g3+ 9. C:g3** mat (a se compara toate aceste poziții cu exemplul 233).

CAL ȘI PION CONTRA PION

Exemplul 1272 este unul dintre cele mai ușoare: **1. Re4 Rd2 2. R:b3 R:d3 3. Ra4 Re4 4. b4 Rd5 5. Rb5 Rd6 6. Rb6**

1272



Albul cîştigă

şi pionul se transformă în damă. Atunci cînd pionii se află pe coloana turnului, cîştigul este îngreuiat din cauza posibilităţilor de pat pe care le are partea mai slabă (diagrama 1273): **1. Rd3** (inutil este 1. Rb4 din cauza 1...Ra1 şi nu merge 2. R:a3 sau 2. Rb3 deoarece negrul este pat) **1...Ra1 2. Ca4! Rb1** (dacă 2...R:a2, atunci 3. Rc2 Ra1 4. Cc5 Ra2 5. Cd3 Ra1 6. Cc1 a2 7. Cb3 mat) **3. Rd2 Ra1 4. Rc1!** (după 4. Rc2? R:a2 poziţia este remiză, deoarece nu se poate da mat regelui negru) **4...R:a2 5. Rc2 Ra1 6. Cc5 Ra2 7. Cd3 Ra1 8. Cc1 a2 9. Cb3** mat.

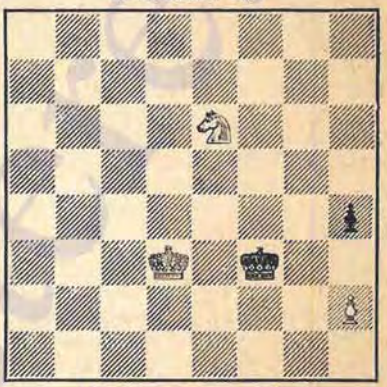
1273

Albul cîştigă

În studiul lui Kubbel (diagrama 1274) albul cîştigă: **1. h3! Rg3 2. Cg5** (cu ameninţarea 3. Re4) **2...Rf4 3. Ce4 Rf3 4. Rd4 Rf4 5. Rd5 Rf5** (menţinînd

1274

L. KUBBEL, 1914



Albul la mutare cîştigă

opoziţia negrul păstrează şanse de remiză) **6. Ce3** (acest răspuns neaşteptat decide soarta luptei. Dacă 6. Cf2, atunci 6...Rf4 7. Re6 Rg3 8. Rf5 R:f2 9. Rg4 Re3 remiză) **6...Rf4 7. Ce2+** (cu scopul de a duce regele negru la marginea tablei) **7...Rf3 8. Cg1+ Rg2 9. Re4 R:g1 10. Rf3 Rf1** (sau 10...Rh2 12. Rg4 Rg2 12. R:h4 Rf3 13. Rg5 şi cîştigă) **11. Rg4 Rf2 12. R:h4 Rf3 13. Rg5** şi pionul se transformă în damă.

Următorul exemplu interesant este dat în cartea lui Fine „Basic Chess Endings" (diagrama 1275): **1. b4** (se poate juca şi 1. Rg7, vezi mai jos) **1... Rd5 2. Cc5 Re4 3. Ca6 Rd5 4. Rg7 Re6 5. Rf6 Rb6 6. Ce5 Re6 7. Re5** etc. Dacă la mutare este negrul, atunci urmează: **1...Rd5 2. Rg7 Rd4** (dacă 2...b4, atunci nu 3. C:b4 din cauza 3...Rc4, cîştigînd pionul b2, ci 3. Rf6 Rd4 4. Cc1 Re3

1275

R. FINE, „Basic Chess Endings", 1941

Albul câștigă

5. Cb3 Rd3 6. Ca5 Rc2 7. b3, sau 6...b3 7. Re5 Rc2 8. Cc4 etc.) **3. Cc1 Re3 4. Cb3 Rd3 5. Ca5 Re2 6. b4 Re3 7. Ce6 Re4 8. Rf6 Rd5 9. Cb8** (bine este și 9. Ca5) **9...Re4 10. Ca6 Rd5 11. Re7 Re6 12. Re6 Rb6 13. Ce5 Re6 14. Cd3 Re7 15. Rd5 Rb6 16. Rd6 Rb7 17. Re5** și pionul negru se pierde.

În poziția din diagrama 1276 calul în plus nu are importanță deoarece

1276

BLACKBURNE-ZUKERTORT, meci, 1881

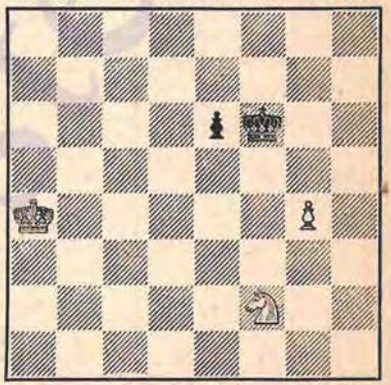
Negrul la mutare face remiză

albul nu-și poate întări poziția figurilor: **1...Rg3!** (dacă 1... Re4 atunci 2. Cg2, iar la 1...g5 urmează 2. Rf2) **2. Rd3 Rf3** (luînd opoziția: rău este 2...Rf4 3. Rd4 Rf3 4. Re5! R:e3 5. Rf6 Rf4 6. g5 și câștigă) **3. Rd4 Rf4** și remiză prin repetarea mutărilor. Dacă albul sacrifică calul prin **4. Rd5**, atunci urmează **4...R:e3 5. Re5 Rf3 6. Rf6!** (nu 6. g5? Rg4 7. Rf6 Rh5 și negrul mai și câștigă) **6...R:g4 7. R:g6** remiză.

În partida Nimzovici-Rubinstein (diagrama 1277) negrul a obținut remiza: **1...Rg5 2. Rb4 e5 3. Re4 e4 4. Rd4** (după 3...e4 partida s-a dat remiză) **4...Rf4** și albul nu poate face nimic împotriva **5...e3.**

1277

NIMZOVICI-RUBINSTEIN, Karlsbad, 1911

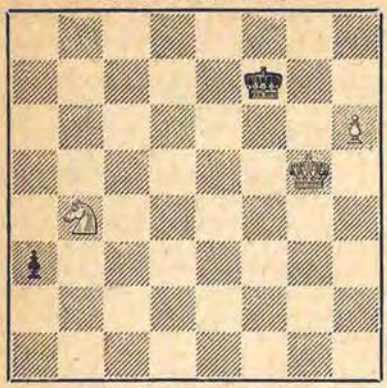


Negrul la mutare face remiză

Studiul lui Grigoriev (diagrama 1278) cu toată aparența lui simplitate, ascunde numeroase subtilități: **1. Ca2** (greșit este 1. Rf5 din cauza 1...Rg8 de exemplu: 2. Rg6 Rh8 3. Ca2 Rg8 4. Cc1 Rh8 5. Cd3 a2 6. Ce5 a1D 7. Cf7+ Rg8 8. h7+ Rf8 remiză, deoarece dama neagră controlează cîmpul h8, sau 2. Rf6 Rh7 3. Rg5 Rg8! 4. Ca2 Rh7 5. Cc1 Rg8! 6. Rg6 Rh8 remiză; dacă 2. Ca2, atunci 2...Rh7 3. Rg5 Rh8! 4. Cc1 Rh7 sau 4. Rg6 Rg8 5. Cc1 Rh8

1278

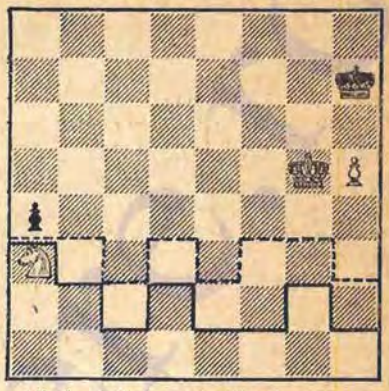
N. GRIGORIEV, 1933



Albul la mutare cîştigă
Negrul la mutare face remiză

1279

R. FINE, „Basic Chess Endings", 1941



Albul cîştigă dacă pionul negru se află mai sus de linia critică. Printr-o linie punctată este indicată linia critică a lui R. Fine

remiză) **1...Rf8** (sau 1...Rg8 2. Rg6 ! Rh8 3. Cc1 Rg8 4. h7+ Rh8 5. Cd3 şi mat în două mutări) **2. Rf6 !** (nu 2. Rg6 ? Rg8 3. Cc1 Rh8, sau 3. h7+ Rh8 4. Cc1 a2 ! remiză) **2...Rg8 3. Rg6 Rh8 4. Cc1** (mutarea decisivă) **4...Rg8 5. h7+ Rh8 6. Cd3 a2 7. Ce5 a1D 8. Cf7** mat ; negrul la mutare face remiză : **1...Rg8 !** (ameninţînd cu mutarea 2... Rh7, după care regele negru, în raport cu necesitatea, mută fie la h8, fie la g8) **2. Rg6 Rh8 3. Ca2** (sau 3. h7 a2 !) **3... Rg8 4. Cc1 Rh8 5. h7** (sau 5. Rg5 Rh7 6. Rh5 Rg8 ! 7. Rg6 Rh8 remiză) **5...a2 6. C:a2** pat. Dacă în poziţia din diagrama 1278 mutăm pionul negru la a4, atunci albul cîştigă prin 1. Cc2 !

În poziţia din diagrama 1279, albul cîştigă. În această diagramă, printr-o linie plină este arătată „linia critică", care indică limita de cîştig a albului. Dacă pionul negru se află mai sus de această linie, atunci albul cîştigă, indiferent cine este la mutare, cu condiţia să se afle calul în faţa lui, blocîndu-l ; dacă pionul negru se află mai jos de „linia critică" negrul face remiză. Printr-o linie punctată este indicată „linia critică" greşit arătată de Fine în cartea sa „Basic Chess Endings". Atunci poate urma : **1. h6 Rh8 2. Rg6 Rg8 3. Ce4** (se poate juca şi 3. h7+ Rh8 4. Cc4 a3 5. Ce5 a2 6. Cf7 mat) **3...Rh8 4. Ce5 a3 5. h7 a2 6. Cf7** mat. Dacă **1...Rg8**, atunci **2. Rg6 Rh8 3. Ce4 Rg8 4. h7+ Rh8 5. Ce5 a3 6. Cf7** mat. Dacă pionul negru stă la b3, atunci urmează : **1. h6 Rh8 2. Rg6 Rg8 3. Ce4 Rh8 4. Ce5** (nu însă 4. h7 b2 5. Ce5 b1D+) **4...b2 5. Cf7+ Rg8 6. h7+ Rf8 7. h8D+ Re7 8. Dd8+ Re6 9. Dd6** mat. Acest mat îl vom întîlni şi atunci cînd pionul negru stă pe alte cîmpuri. Nu este greu să ne convingem că dacă după 1.h6 regele se retrage la g8, atunci rezultatul luptei nu se schimbă, la fel ca atunci cînd pionul negru se afla la a4. De aceea şi în acest caz, şi la alte poziţii ale pionului negru, această mutare nu se ia în consideraţie.

Să presupunem că pionul negru stă la c3 ; atunci urmează **1. h6 Rh8 2. Rg6 Rg8 3. Ce1 Rh8 4. Cf3 e2 5. Cg5 e1D 6. Cf7+** şi mat în patru mutări. Să punem pionul la d3 : **1. h6 Rh8 2. Rg6 Rg8 3. Cf3 Rh8 4. Cg5 d2 5. h7** şi **6. Cf7** mat.

Dacă pionul stă la e3, cel mai simplu este: **1. Cg3 Rg7 2. Rf4 Rh6 3. R:e3** iar restul este elementar, dar se poate juca și **1. h6 Rh8 2. Rg6 Rg8 3. Cg1 Rh8 4. Cf3 e2 5. Cg5 e1D 6. Cf7+** și mat în patru mutări. Cînd pionul stă la f3 se poate juca fie **1. Rg4 Rh6 2. Ce4 Rg7 3. R:f3 Rh6 4. Rg4**, fie **1. h6 Rh8 2. Rg6 Rg8 3. Cd3 Rh8 4. Ce5 f2 5. Cf7+** și mat în patru mutări; nu însă **5. h7? f1D 6. Cf7+ D:f7+**.

Dacă pionul se află la g3 albul reușește de asemenea să-l cîștige: **1. Rg4 Rh6 2. Cf4 Rh7 3. R:g3**. Dacă pionul se află la h3 albul poate să cîștige în prealabil pionul negru, jucînd: **1. Rh4 Rh6 2. Cg4+ Rh7 3. R:h3**, sau direct **1. h6 Rh8 2. Rg6 Rg8 3. Cg4 Rh8 4. Ce5 h2 5. h7 h1D 6. Cf7** mat.

Dacă pionul se află la c2 (sau e2) urmează: **1. h6 Rh8 2. Rg6 Rg8 3. Cd3 Rh8 4. Ce5 e1D 5. Cf7+** și mat în patru mutări. Dacă pionul se află la f2, albul îl poate cîștiga: **1. Rh4 Rg7** (dacă 1...Rh6, atunci 2. Cg3 Rg7 3. Rh3 Rh6 4. Rg2) **2. Cg3 Rh6** (2...Rh7 3. Rh3 Rh6 4. Rg2) **3. Rg4 Rg7 4. Rf3 Rh6 5. R:f2** etc. Dacă pionul se află la h2, jocul este la fel ca cel precedent: **1. Rh4 Rg7** (1...Rh6 2. Cg3 Rg7 3. Rh3 Rh6 4. R:h2) **2. Cg3 Rh6** (2...Rh7 3. Rh3 Rh6 4. R:h2) **3. Rg4 Rg7 4. Rh3 Rh6 5. R:h2**.

Dacă în diferitele poziții ale pionului negru în poziția inițială este negrul la mutare, atunci poate urma: **1...Rg7 2. h6+ Rf7** (alte răspunsuri ale negrului duc imediat la poziții cu regele la g8 sau h8, ceea ce, cum s-a arătat deja, asigură cîștigul albului) **3. Rf5 Rf8 4. Rf6** (se poate juca și 4. Rg6) **4...Rg8 5. Rg6 Rh8** după care jocul ajunge la variantele analizate mai sus. Ar fi greșit să se creadă că atunci cînd pionul de pe coloana turnului stă la a3, rezultatul jocului depinde de cine este la mutare, așa cum a fost în poziția din diagrama 1278. În cazul de față negrul are la dispoziție, la momentul decisiv, alegerea între cîmpurile g8 și h8 și de aceea obține remiza, indiferent cine este la mutare. Cu albul la mutare urmează: **1. h6 Rh8! 2. Rg6 Rg8 3. Ce1 Rh8 4. Cd3 a2 5. Ce5 a1D** remiză, sau **1. Ce1 Rg7 2. h6+ Rh7 3. Rh5 Rg8! 4. Rg6 Rh8 5. Cd3 a2** remiză. Dacă la mutare este negrul, atunci urmează: **1...Rg7 2. h6+ Rh7 3. Rh5 Rh8! 4. Ce1 Rh7 5. Rg5 Rg8! 6. Rg6 Rh8** etc., sau **2. Ce1 Rh7 3. h6 Rg8! 4. Rg6 Rh8** remiză.

CAL ȘI PION CONTRA DOI PIONI

În poziția din diagrama 1280 albul cîștigă, dar dacă negrul n-ar fi avut pionul b5, partida ar fi fost remiză: **1. Cb4 a2 2. C:a2 b4 3. Ce1 b3 4. Cd3 b2 5. Ce5 b1D 6. Cf7** mat.

1280

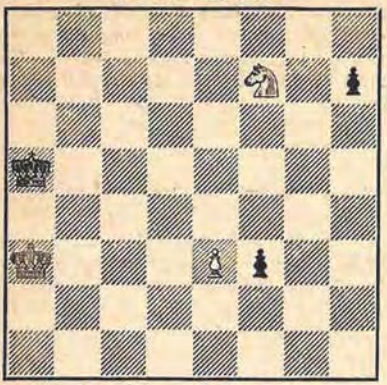
N. GRIGORIEV, 1933

Albul la mutare cîștigă

În studiul lui Kubbel (diagrama 1281), pentru a opri pionul f3 albul poate juca fie **1. Cd6 f2 2. Ce4+**, fie **1. Ce5 f2 2. Ce4+**. Corect este însă numai **1. Cd6** (la 1. Ce5 negrul răspunde 1...Rb5! 2. C:f3 Rc4 3. e4 h5 4. Rb2 h4 5. Rc2 h3 6. Rd2 h2 7. C:h2 Rd4 remiză, sau 3. Ce1 Rd5 4. Rb3 Re4 5. Cg2 h5 6. Rc3 h4; dacă 2. Cd3, atunci 2...Rc4 3. Cf2 Rc3 4. e4 Rd4 5. Rb3 Re3 6. e5 R:f2) **1...f2 2. Ce4+ Rb5 3. Cd2 f1D** (dacă 3...h5, atunci 4. Rb3 h4 5. Rc3 h3

1281

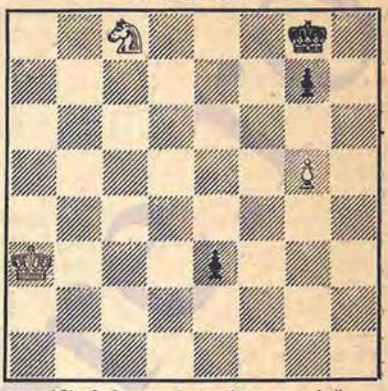
L. KUBBEL, 1924



Albul la mutare cîştigă

1282

P. ILIN, 1947



Albul la mutare face remiză

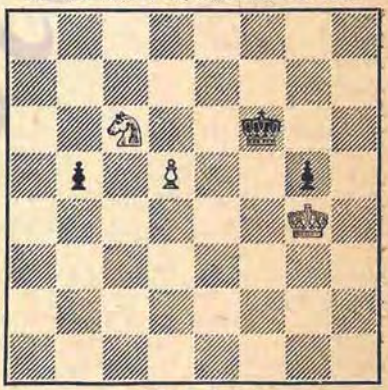
6. Cf1 Rc5 7. Rd3 Rd5 8. Re2 cu cîştig uşor) **4. C:f1 Rc4 5. Rb2 Rd3 6. Rc1 Re2** (cea mai bună şansă. Dacă 6...h5 7. Rd1 h4 8. Re1 h3 9. Rf2 negrul n-are niciun fel de contrajoc). **7. e4 R:f1 8. Rd2 !** (numai aşa ! După 8. e5 h5 9. e6 h4 10. e7 h3 11. e8D h2 se ajunge la o remiză teoretică) **8...h5 9. Re3 Rg2** (necesar, deoarece dacă 9...h4, atunci 10. Rf3 h3 11. Rg3 şi cîştigă) **10. e5 h4 11. e6 h3 12. e7 h2 13. e8D h1D**. Restul este simplu. Negrul pierde din cauza poziţiei nefavorabile a figurilor sale : **14. Dg6+ Rh3 15. Dh5+ Rg2 16.Dg4+ Rh2 17. Rf2 Dd5 18. Dh4** mat.

În studiul lui Ilin (diagrama 1282) calul nu poate opri pionul liber al negrului, dar totuşi albul obţine remiza : **1. Ce7+ Rh7** (dacă 1...Rf8, sau 1...Rh8, atunci 2. Cg6+ şi 3. Cf4, iar la 1...Rf7 urmează 2. Cc6 e2 3. Ce5+ oprind în ambele cazuri pionul) **2. g6+ Rh8** (la 2...Rh6 urmează 3. Cf5+) **3. Rb4 e2 4. Rc5 e1D 5. Rd6** etc. (vezi diagrama 859).

În partida Reti-Marshall (diagrama 1283) albul a obţinut cîştigul trecînd rîndul la mutare adversarului : **1. Rg3 Rf7** (sau 1...Rg6 2. d6 Rf6 3. d7. Nu salvează 1...Rf5 din cauza 2. Rf3, de

1283

RETI-MARSHALL, Baden-Baden, 1925



Albul cîştigă

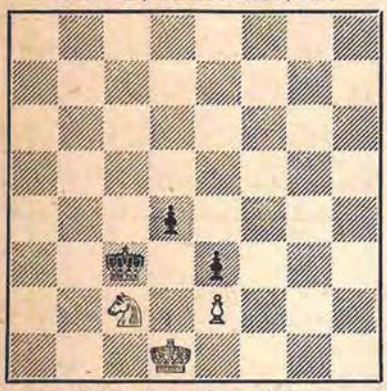
exemplu : 2...Rf6 3. Rg4 sau 2...g4+ 3. Rg3) **2. Rf3**. Aci negrul a cedat, deoarece după **2...Rf6 3. Rg4** survine poziţia iniţială, dar cu negrul la mutare şi pionul g5 se pierde inevitabil.

O mare importanţă practică o are poziţia din diagrama 1284 : **1. Ce1** (altfel urmează 1...d3 remiză) **1...Rb2** (creează cele mai multe greutăţi albului. Bine este

și 1...Rb3. După 1...Rc4 2. Rc2 sau 1...Rb4 2. Rc2 Rc4 3. Cf3 albul câștigă fără prea mare greutate) **2. Cd3+ Re3** (după 2...Rb1 3. Cc1 Rb2 4. Ca2 survine varianta principală după mutarea a patra a albului. Simplifică soluția 2...Rb3

1284

R. RETI și A. MANDLER, 1924



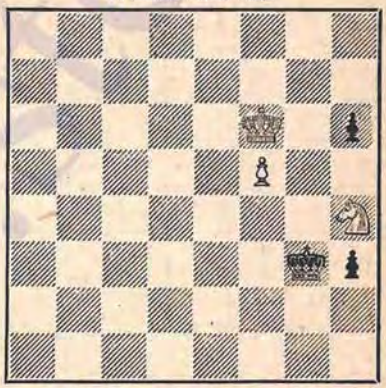
Albul la mutare câștigă

3. Cf4 Rb2 4. Cd5 și survine varianta principală după mutarea a șasea a albului; dacă 3...Rc3, atunci 4. Re1 Rc2 5. Cd3 Rc3 6. Rf1 Rd2 7. Cf4 și datorită zugzwangului, negrul trebuie să joace 7... Rd1, la care urmează 8. Rg2 Rd2 9. Rf3 Rc3 10. Re4 Rc4 11. Ce6 și câștigă) **3. Cc1** (acum nu câștigă 3. Cf4 Rb2 4. Re1, deoarece nu urmează 4...Rc1 din cauza 5. Ce6, nici 4...Rc2 din cauza 5. Cd3 Rc3 6. Rf1 Rd2 7. Cf4 și apoi cum s-a arătat mai sus, ci 4...Rc3 5. Rf1 Rd2 6. Rg2 d3 ! 7. e:d3 e2 8. C:e2 R:d3 sau 5. Cd3 Rc2 6. Rf1 Rd1 ! 7. Cf4 Rd2 8. Rg2 d3 ! remiză) **3...Rb2 4. Ca2 !** (calul, desigur, nu poate fi luat, deoarece dacă 4...R:a2, atunci 5. Rc2 și 6. Rd3) **4...Rb1** (sau 4...Rb3 5. Rc1 !) **5. Cb4 Rb2 6. Cd5 Rb3** (la pierderea pionului duce 6...Rb1 7. Cc7 Rb2 8. Cb5) **7. Cc7 !** (deocamdată este prematur 7. Re1 din cauza 7...Rc2 8. Rf1 Rd1 ! 9. Cf4 Rd2) **7...Re3** (sau 7...Rc4 8. Rc2) **8. Cb5+ Re4 9. Cd6+ Re3** (la 9...Rd5 10. Cf7 Rc4 11. Rc2 albul nu mai are greutăți) **10. Ce4+ Rb2** (sau 10...Rb3 11. Rc1 !) **11. Cc5** (luînd regelui negru cîmpul b3 și forțînd mutarea următoare) **11...Re3** (dacă 11...Rb1, atunci 12. Ce6) **12. Re1** (nu 12. Cd3? Rb3 13. Re1 Rc2 ! 14. Rf1 Rd1 ! 15. Cf4 Rd2 16. Rg2 d3 !) **12...Re2 13. Cd3 ! Re3 14. Rf1 Rd2 15. Cf4** și negrul se află în zugzwang; după **15... Rd1 16. Rg2 Rd2 17. Rf3 Re2 18. Re4 Re3 19. Rd5 d3 20. C:d3** albul câștigă.

Se înțelege, nu întotdeauna calul câștigă în lupta cu pionii. Astfel, de exemplu, în poziția lui Cehover (diagrama 1285) situația albului este grea. La remiză duce numai interesanta manevră: **1. Cf3 !** (atît după 1. Rg6 h2

1285

V. CEHOVER, 1950



Albul la mutare face remiză

2.f6 h1D 3. Cf5+ Rf4 4. f7 Dc6+ 5. Rg7 Dc3+ 6. Rg6 Dc8 7. C:h6 Df8, cît și după 1. Rg7 h2 2. f6 h1D 3. Cf5+ Rf4 4. f7 Da1+ 5. Rg6 Da8 albul trebuie să piardă) **1...R:f3 2. Rg6 !** (pierde 2. Rg7 — vezi mai jos) **2...h2 3. f6 h1D 4. f7** (dacă regele alb ar fi stat la g7, atunci ar fi urmat 4...Da1+ 5. Rg8 Da8+ și câștigă) **4...Db1+** (sau 4...Dg2+) **5. R:h6** și a survenit o

remiză teoretică (compară cu diagrama 135, capitolul III).

Într-o altă poziție a lui Cehover (diagrama 1286) poate urma: **1. Rb7 Cd2 2. Re6 Cf3 3. Rd5 C:h2 4. Re4 Cg4 5. Rf3 h2 6. Rg2** sau **1. Rb7 Rf7 2. Re6**

1286

V. CEHOVER, 1952

Albul la mutare face remiză

Rg6 3. Rd5 R:h6 4. Re4 Rg5 5. Rf3 Rh4 6. Rf2 Rg4 7. Rg1 Cd2 8. Rh1 Rf3 9. Rg1 Ce4 10. Rh1 Cf2+ 11. Rg1 Re3 12. Rf1 remiză.

CAL ȘI PION CONTRA TREI SAU PATRU PIONI

În studiul lui Skuia (diagrama 1287) albul câștigă datorită faptului că are un pion liber departe avansat: **1. Cd3! g3+ 2. Rg2! b3 3. h6 a2** (sau 3...b2 4. h7 b1D 5. h8D+ Ra2 6. Dg8+ Ra1! 7. Dg7+ Ra2 8. Df7+ Ra1 9. Df6+ Ra2 10. De6+ Ra1 11. De5+ Ra2 12. Dd5+ Ra1 13. Dd4+ Ra2 14. Dc4+ Ra1 15. Dc3+ Ra2 16. Cc1+ și câștigă) **4. h7 Rb1 5. h8D a1D 6. Dh1+ Ra2 7. Cb4+ Rb2 8. Dh8+ Rb1 9. Dh7+ Rb2 10. Dg7+ Rb1 11. Dg6+ Rb2 12. Df6+ Rb1 13. Df5+ Rb2 14. De5+ Rb1 15. De4+ Rb2 16. Dd4+ Rb1**

1287

R. SKUIA, 1948

Albul la mutare câștigă

17. Dd1+ Rb2 18. Cd3+ Ra2 19. Dd2+ b2 (retragerile regelui duc la mat, de exemplu: 19...Ra3 20. Da5 mat, sau 19...Rb1 20. Dc1+ Ra2 21. Cb4 mat) **20. De2! Ra3** (după 20...Db1 albul ar fi dat mat într-o mutare folosind blocarea punctului b1, iar celelalte câmpuri sînt inaccesibile damei negre; acum devine clar pentru ce albul n-a răspuns la 1...g3+ prin luarea pionului) **21. De3+ Ra2 22. Cb4+ Rb1 23. De2** mat.

Calul poate lupta cu succes chiar și cu trei pioni, dacă sînt blocați (diagrama 1288): **1. Cd5+!** (nu 1. C:f5? a4! 2. b:a4 Ra5 3. Rb3 c4+ 4. R:c4 R:a4) **1...Ra6!** (cea mai bună continuare. După 1...Rc6 2. Cf4 Rb6 3. Cd3 f4 4. C:c5 f3 5. Ca4+ Rc6 6. Rd3 Rd5 7. Re3 f2 8. R:f2 Re4 9. Re2 albul câștigă; dacă 2...a4, atunci 3. b:a4 Rb6 4. Cd3 Ra5 5. C:c5 f4 6. Rb3 f3 7. Ce4, sau 4...f4 5.C:c5 f3 6. Ce4 Ra5 7. Rb3, trecînd în varianta principală) **2. Ce7+ Rb6 3. Ce6 a4** (sau 3...f4 4. C:c5 f3 5. Ca4+ și 6. Rd3, vezi mai sus) **4. b:a4 Ra5** (sau 4...f4 5. C:c5 f3 6. Ce4 Ra5 7. Rb3) **5. C:c5 f4 6. Rb3 f3 7. Ce4 Ra6 8. R:b4** și albul câștigă (compară cu diagrama 1279).

1288

E. SCHIFFERS, „Manual pentru învățat singur șahul"

Albul la mutare cîștigă

Și în acest final poate fi organizată uneori o „cetate" — o varietate a remizei poziționale (diagrama 1289): **1. Re2 !**

1289

V. KOROLKOV, 1946

Albul la mutare face remiză

a3 2. Ce3 Rb7 3. Cg4 Re6 4. Ce5+ (vezi diagrama 1290). În această poziție negrul nu poate cîștiga, deoarece regele său nu poate pătrunde în „cetatea" construită de alb. Dacă **4...Rd5**, atunci **5. Cf3 g4 6. Cb2 g3 7. Cf1 g2 8. Ce3+** și **9. C:g2.** În continuare, albul va putea da calul pentru pionul „e", deoarece finalul de pioni care survine după aceasta este remiză; această variantă este inspirată de studiile lui Cehover (vezi diagramele 1267 și IX). Dacă însă **4...Re5,** atunci **5. Rb1 Rb5** (la pierderea unui pion duce 5...Rd4 6. Cf3+ și 5...Rd6 6. Cf7+) **6. Re2 Rb4** (cu scopul de a răspunde la 7. Rb1 cu 7...Rc3) **7. Cg4** (se poate juca și 7. Cd3+ Rc4 8. Ce5+ remiză) **7...Re4 8. Ce5+ ! Rb5 9. Rb1 Rb6 10. Re2 Rb7 11. Rb1 Re8 12. Re2** și nu merge **12...Rd8** din cauza **13. Cf7+.**

1290

V. KOROLKOV, 1946

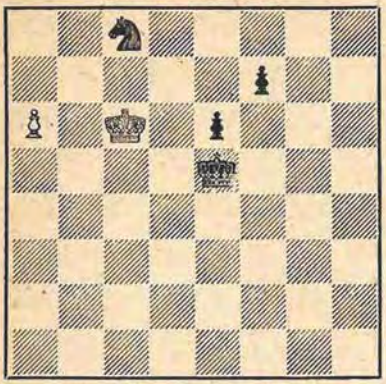
Remiză

CAL ȘI DOI PIONI CONTRA UNUIA SAU MAI MULTOR PIONI

În partida Aramanovici-Cisteakov (diagrama 1291) negrul ar fi putut cîștiga prin **1...Rd4 !** (nu 1...f5 din cauza 2. Rb7, de exemplu: 2...Cd6+ 3. Rc6 Cc8 4. Rb7 remiză, sau 2...f4 3. R:c8 f3 4. a7 f2 5. a8D f1D 6. Db8+ cu un final greu de dame) **2. Rb7 Re5 ! 3. R:c8 Rb6.** Varianta aceasta, pe care a arătat-o Cisteakov, nu s-a jucat în partidă.

1291

ARAMANOVICI-CISTEAKOV, Tbilisi, 1949
(variantă din partidă)



Negrul la mutare cîştigă

Poziţia din diagrama 1292 este un final foarte vechi. Cum poate fi valorificat aci calul în plus? Dacă **1. C:g7 R:g7**

1292

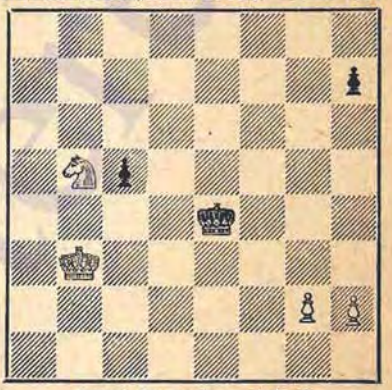
Albul cîştigă

sau **1. C:h6 g:h6,** în ambele cazuri partida este remiză. La cîştig duce: **1. Cg3 Rg8 2. Ce4 Rh8 3. Cf6 ! g:f6 4. Rf7** şi mat în două mutări. Cu negrul la mutare urmează: **1...Rg8 2. Cg3 Rh8 3. Ce4 Rg8 4. Re8** (trecînd rîndul la mutare adversarului) **4...Rh8 5. Cf6 ! g:f6 6. Rf7.**

Dacă pionii părţii mai tari sînt atacaţi, atunci nu este uşor de cîştigat chiar cu un cal în plus. Aşa s-a întîmplat, de exemplu, în partida Ebralidze-Bondarevski (diagrama 1293): **1. Cd6+ Re3 2. Re4 Rf2 3. g3** (la cîştig duce şi 3. g4 Rg2 4. g5 R:h2 5. R:c5 Rg3 6. Rd5

1293

EBRALIDZE-BONDAREVSKI, Tbilisi, 1937



Albul la mutare cîştigă

Rf4 7. Cf7 ! Rf5 8. Rd6 Rg6 9. Re6 Rg7 10. Re7 Rg6 11. Rf8 h5 12. g:h6 Rh7 13. Re7 Rg6 14. Re6 Rh7 15. Rf6 Rg8 16. Rg6) **3...Rg2 4. R:c5 R:h2 5. Cf5 Rh3 6. Rd5 Rg4 7. Re5 !** (după 7. Re4 h5 ! 8. Re5 Rg5 9. Re6 Rg6 10. Ce3 Rg5 11. Re5 h4 ! 12. g4 h3 albul trebuie să facă remiză prin mutarea 13. Cf1) **7...Rf3** (negrul caută şanse practice de remiză. Continuarea 7...Rg5 8. Ce3 ! h5 9. Re4 ! h4 10. g4 h3 11. Rf3, ca şi 7...h6 8. Rf6 ! Rh5 9. C :h6 ar fi pierdut imediat) **8. Re6 !** (aşa ar fi trebuit să se joace. În loc de aceasta în partidă s-a jucat 8. Rf6 Rg4 9. Re6? Rg5 ! 10. Re5 h5 11. Re6 Rg6 12. Ce3 şi partida s-a dat remiză din cauza variantei 12...Rg5 13. Re5 h4 14. g4 h3) **8...Rg4** (sau 8...Re4) **9. Rf6 Rh5**

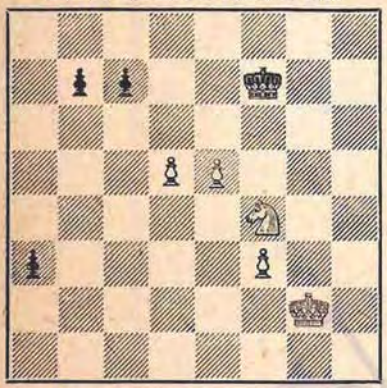
(negrul nu poate lăsa adversarului punctul g5, iar dacă 9...h5, atunci 10. Rg6) **10. Ce3 h6 11. g4+ !** (nu 11. Rf5 — pat) **11...Rh4 12. Rg6** și negrul trebuie să cedeze.

CAL ȘI PION CONTRA PIONI

Sfîrșitul partidei Kotov-Solnțev (diagrama 1294) constituie un exemplu al unei combinații interesante, care se întîlnește adeseori în practica șahistă: **1. d6 c:d6 2. e:d6 a2** (sau 2...Re8 3. Ce6

1294

KOTOV-SOLNTEV, Moscova, 1946



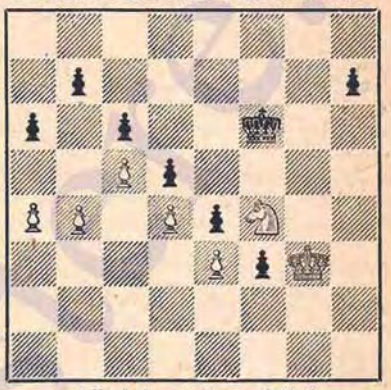
Albul la mutare face remiză

a2 4. d7+ R:d7 5. Cc5+ și 6. Cb3) **3. d7 Re7 4.Ce6 ! R:d7 5. Ce5+ Rd6 6. Cb3 Rd5 7. f4 b5 8. f5 b4 9. f6 Re6** remiză.

În încheierea acestui capitol, dăm un interesant final cu mulți pioni (diagrama 1295): **1. b5 ! a:b5 2. a:b5** (cu amenințarea 3. C:d5+ c:d5 4. c6 b:c6 5. b6 și cîștigă) **2...Re7** (în favoarea albului este continuarea 2...c:b5? 3. C:d5+ Rf5 4. Cb4 h5 5. d5 h4+ 6. Rf2, de exemplu: 6...Rg4 7. c6 !, sau 6...Re5 7. d6 Re6 8. Cd5 ! Rd7 9. Cc3 h4 10. C:e4 Rc6 11. R:f3 h3 12. Rg3 și cîștigă) **3. b6** (amenințînd 4. C:d5+) **3...Rd7**

1295

BOTVINNIK-THOMAS, Nottingham, 1936



Albul la mutare cîștigă

4. Cb5 ! (cu scopul de a alunga regele și de a cîștiga pionul „h") **4...Rd8** (sau 4...Re7 5. Cg7 Rd7 6. Cf5 Rc8 7. Cd6+ Rb8 8. Ce8 h5 9. Cg7 h4+ 10. Rh3 și cîștigă) **5. Cf6 h6 6. Cg4 h5 7. Cf2 Rd7 8. Rh4 Rd8 9. R:h5 Re7 10. Rg4 Re6 11. Rg3 Rd7 12. Ch3 Rd8 13. Cf4** (calul se îndreaptă spre f5, spre a pregăti marșul regelui său) **13...Rd7 14. Ch5 Re6 15. Cg7+ Rd7 ! 16. Cf5 Rc8 17. Rf4 Rb8 18. Re5 Rc8 19. Rd6 Rb8** (sau 19...Rd8 20. Cg3) **20. Rd7 Ra8 21. Cg3** (pregătind mutarea Rc8) **21...Rb8 22. Cf1 Ra8 23. Re8 !** negrul cedează.

Capitolul XVI

FINALURI COMPLEXE

Conținutul principal al acestui manual îl constituie finalurile simple și cele cu figuri de valori diferite. Însă, în interesul cercurilor largi de șahiști, conținutul manualului a fost într-o oarecare măsură lărgit, introducîndu-se o serie de finaluri complexe care se întîlnesc adeseori și sînt importante pentru practica șahistă.

TURN ȘI NEBUN CONTRA TURN

Partea mai tare poate spera la cîștig, numai în cazul cînd regele advers se află izolat la marginea tablei; chiar și atunci însă cîștigul nu se obține întotdeauna.

În poziția lui Philidor (diagrama 1296) albul cîștigă: **1. Tf8+ Te8 2. Tf7 Te2** (pierde imediat 2...Th8? 3. Ta7 Th6+ 4. Ne6 etc. Dacă 2...Rc8, atunci 3. Tc7+, și la 3...Rd8 urmează 4. Ta7, iar dacă 3...Rb8, cîștigul se obține prin 4. Tb7+ Rc8 5. Tb4, cu amenințarea 6. Ne6+ Rd8 7. Tb8 mat. După 5...Td8+ 6. Rc6 Te8 7. Ta4 Rb8 nu trebuie jucat 8. Rd7? din cauza 8...Td8+!, ci 8. Rb6 Rc8 9. Nc6 și cîștigă, sau 8...Te6+ 9. Nc6! și cîștigă, nu însă 9. N:e6? — pat. La 2...Rc8 se poate juca și 3. Ta7 Td8+ 4. Rc6 Rb8 5. Ta1 Tf8 6. Rb6 Tf6+ 7. Nc6 etc.) **3. Tg7** (trecînd rîndul la mutare adversarului. Turnul negru stă cel mai bine pe linia a doua, și de aceea albul trebuie să-l oblige să treacă fie pe prima, fie pe a treia linie: în ambele cazuri mobilitatea turnului negru se micșorează simțitor. Atunci cînd turnul

1296

A. PHILIDOR, 1749

Albul la mutare cîștigă

negru stă pe linia a treia, el nu poate juca Tf3 sau Tb3, iar poziția lui pe prima linie este de asemenea insuficientă pentru apărare, deoarece albul ocupă la momentul oportun punctul d1 cu nebunul — vezi mai jos, mutarea 6. Nf3) **3...Te1** (dacă 3...Te3, atunci calea de cîștig se scurtează, deoarece albul răspunde 4. Td7+ și survine imediat poziția care apare abia după mutarea a noua a albului în varianta principală. Complet greșit este 3...Te8 din cauza 4. Ta7) **4. Ta7** (această continuare, propusă de Grigoriev, are mai puține ramificații, și în consecință poate fi mai ușor studiată și însușită. Philidor continua aci cu 4. Tb7 — vezi, mai jos, analiza lui Philidor) **4...Tc1 5. Tf7 Te1** (dacă 5...Re8, atunci 6. Tf6 cu amenin-

tarea 7.Nc6+ și 8.Tf8 mat: la cel mai bun răspuns 6...Td1, urmează 7. Tf2, de exemplu: 7...Td3 8. Tg2 și cîștigă, sau 7...Td4 8. Te2+ și la orice mutare a regelui albul răspunde 9. Tg2) **6. Nf3 Te3** (după 6...Re8 7. Tf4 Rd8 8. Nh5 Rc8 9. Tb4, negrul n-are apărare împotriva 10. Ng4+) **7. Ne6 Td3+ 8. Nd5 Te3** (nu merge 8...Re8 din cauza 9.Tg7) **9. Td7+ Re8** (nu merge nici 9...Rc8 din cauza 10. Ta7) **10. Ta7 Rf8 11. Tf7+ Re8 12. Tf4 Rd8** (dacă 12...Td3, atunci 13. Tg4) **13. Ne4 Re8 14. Ne6+** și mat în două mutări.

Analiza lui Philidor: **1. Tb7 Te1** (sau 1...Rc8 5. Ta7 Tb1 6. Tf7 Rb8 7. Tf8+ cu cîștigul turnului; această variantă nu trebuie examinată în analiza lui Grigoriev, deoarece după 1. Ta7 Rc8 urmează 5. Ta8 mat) **5. Nb3 Te3** (mult mai slab este 5...Rc8 6. Tb4 Rd8 7. Tf4, de exemplu: 7...Rc8 8. Nd5 Rb8 9. Ta4, și cîștigă, sau 7...Te1 8. Na4 Rc8 9. Nc6 Td1+ 10. Nd5 Rb8 11. Ta4 și cîștigă, sau 7...Re8 8. Na4+) **6. Ne6 Td3+ 7. Nd5 Te3** (altfel urmează mat) **8. Td7+ ! Re8** (dacă 8...Re8, atunci 9. Tg7) **9. Tf7 Rb8 10. Tb7+ Re8 11. Tb4** (cu amenințarea 12. Ne6+) **11...Rd8** (sau 11...Td3 12. Ta4) **12. Ne4 Re8 13. Ne6+ Rd8** și mat în două mutări.

Poziția lui Lolli (diagrama 1297), nu este decît poziția lui Philidor, deplasată cu o coloană spre stînga. Albul cîștigă: **1. Te8+ Td8 2. Te7**, de exemplu: **2... Th8 3. Nd6 Rd8 4. Ta7** și cîștigă, sau **2...Tg8 3. Ta7** (3. Nd6? Rd8 4. Ta7 Re8) **3...Rb8 4. Tb7+ Ra8** (sau 4...Rc8 5. Nd6 și cîștigă) **5. Nd6 Te8+** (celelalte continuări nu sînt mai bune: 5...Tg1 6. Tb8+ Ra7 7. Th8 Tg6 8. Th1 și Ta1 mat, sau 5...Tg7 6. Tb8+ Ra7 7. Tb1 Ra8 8. Te1) **6. Ne7 Th8 7. Th1 Th6+ 8. Nd6 Th7 9. Te1 Tb7 10. Te8+ Ra7 11. Ne5+** și mat în două mutări; dacă **2...Rb8**, atunci **3. Nd6+ Ra8** (sau 3...Rc8 4. Ta7) **4. Te1 Te8+ 5. Ne7** și cîștigă sau **2...Td2 3. Tf7** (cu scopul de a trece rîndul la mutare adversarului) **3...Td8** (3...Td3 și 3...Td1, vezi varianta A) **4. Ne7 Tg8** (la 4...Te8 cel mai simplu

1297

G. LOLLI. 1763

Albul la mutare cîștigă

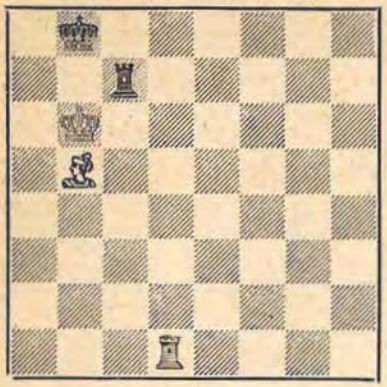
este 5. Nd6 și 6. Ta7) **5. Tf5 Rb8** (sau 5...Tg6+ 6. Nd6 Tg8 7. Ta5 și cîștigă) **6. Nd6+ Re8 7. Ta5** și **8. Ta8** mat.

Varianta A: **3...Td1 4. Ta7** și la **4...Rb8** urmează **5. Ta4 Te1 6. Te4**, iar dacă **4...Tb1**, atunci **5. Na3 Tb3** (sau 5...Rb8 6. Te7 Ra8 7. Te4 Tb7 8. Te5 etc.) **6. Nd6 Te3+ 7. Ne5 Tb3** (dacă 7...Rb8 atunci 8. Tf7) **8. Te7+ Rb8** (dacă 8...Rd8, atunci tot 9. Tf7) **9. Tf7 Ra8 10. Tf4 Tb2 11. Ta4+ Rb8 12. Nd6+**. Dacă direct **3...Td3**, atunci **4. Ta7**, de exemplu: **4...Rb8 5. Ta1 Te3 6. Th1**, sau **4...Tb3 5. Te7+ Rb8** (sau 5...Rd8 6. Tf7) **6. Th7 Ra8 7. Th1 Tb7 8. Ta1+ Rb8 9. Nd6+**.

Dacă deplasăm poziția lui Lolli cu o coloană spre stînga, atunci albul nu mai poate cîștiga (diagrama 1298): **1. Td8+ Te8 2. Td7 Tc2** (ca și în exemplele precedente, cea mai bună poziție a turnului negru este pe linia a doua) **3. Tf7 Tc3 4. Na4 Tc1** (nu însă 4...Tc4? 5. Nc6! Tb4+ 6. Nb5 și cîștigă) **5. Ne6 Th1+ 6. Re5 Th2** (turnul negru trebuie să rămînă pe coloana calului) **7. Nd5** (cu amenințarea 8. Rd6) **7...Th2** (pierind primejdioasa amenințare) **8. Tb7+ Re8 9. Te7 Rb8** (aci poziția regelui este cea mai sigură) **10. Re6** (referitor la 10. Rb6

1298

J. KLING și KUIPER, 1846



Remiză

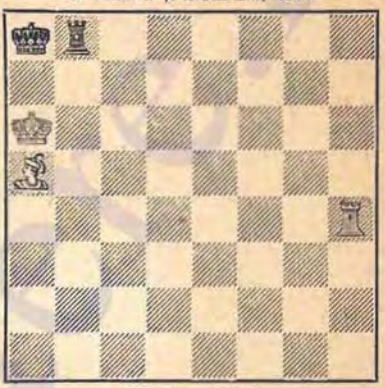
vezi varianta A) **10...Th6+ 11. Ne6 Th1 12. Tb7+ Ra8 13. Tb2** (dacă 13. Tg7, atunci 13...Rb8 14. Nf5 Th6+ 15. Ng6 Th8 16. Rb6 Rc8 17. Ne4 Th6+ 18. Nc6 Rd8 19. Td7+ Rc8 și s-a ajuns la poziția de remiză din diagrama 1302; dacă acum 20. Te7, atunci 20...Td6 21. Ta7 Rd8 etc. Negrul trebuie să treacă prin multe momente grele, dar pînă la urmă el obține remiza) **13...Te1+ 14. Rb6 Rb8 15. Nf5 Te4 16. Tb5 Th4 17. Re6+ Ra7 18. Nd3 Tf4 19. Tb7+ Ra8 20. Tg7 Rb8** etc.

Varianta A: **10. Rb6 Te2 11. Nb3 Te1 12. Td7 Re8 13. Td2** (cu amenințarea 14. Ne6+ sau 14. Nc2) **13...Tb1 14. Td3 Tb2 15. Re6 Tb1 16. Ne6+** (sau 16. Nd5 Te1+ 17. Rd6 Tc7 18. Ta3 Td7+ 19. Re6 Td8 20. Ta7 Rb8 etc.) **16...Rb8 17. Td8+ Ra7 18. Td7+ Rb8 19. Nd5 Te1+ 20. Rd6 Te7!** remiză, deoarece nu merge **21. T:e7** din cauza patului, iar dacă **21. Td8+**, atunci **21...Te8** etc.

Într-o altă poziție a lui Kling și Kuiper (diagrama 1299), albul cîștigă: dacă **1...Tb7**, atunci **2. Th6 Tb1 3. Nb6 Ta1+ 4. Rb5 Rb7 5. Th7+ Re8 6. Re6 Te1+ 7. Ne5** trecînd în poziția lui Lolli, iar a **1...Te8** urmează **2. Ne7 Te6+ 3. Nb6 Te8 4. Th6 Rb8 5. Te6 Ra8 6. Nd4 Tb8** (dacă 6...Tg8, atunci 7. Ne5 Te8 8. Nd6 Td8 9. Rb6 Te8 10. Tc7 Tb8+ 11. Ra6 Tb7 12. Tc8+, sau 7...Tg6 8. Nd6) **7. Te6 Te8 8. Nc3 Tb8 9. Te2 Td8 10. Rb6**

1299

J. KLING și KUIPER, 1846



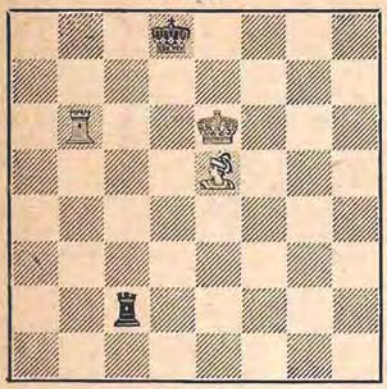
Albul cîștigă

Rb8 11. Nb4 Re8 (dacă 11...Tg8, atunci 12. Nd6+ Rc8 13. Rc6 și 14. Ta2) **12. Re6 Td7 13. Te8+ Td8 14. Te7 Tg8 15. Ta7**, trecînd în poziția lui Lolli.

Pentru apărare este mai bine dacă regii se află la o distanță egală cu o săritură de cal; în acest caz este foarte greu de organizat o plasă de mat împotriva regelui părții mai slabe. Astfel, de exemplu, în poziția din diagrama 1300 poate urma: **1. Tb8+ Te8 2. Tb1** (sau 2. Nf6+ Rc7) **2...Tc2 3. Rd6 Td2+ 4. Re6 Tc2 5. Nd6 Te2+ 6. Rd5** (sau 6. Ne5) **6...Tc2** remiză.

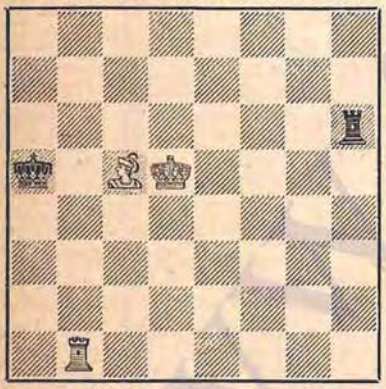
Trebuie subliniat că în astfel de finaluri apărarea trebuie să joace foarte exact, parînd la timp amenințările adversarului. Ca un exemplu dăm sfîrșitul partidei Smislov—Bronstein (diagrama 1301): **1. Ne3 Th5+?** **2. Re4 Th4+ 3. Nd4 Ra6 4. Tb6+ Ra5 5. Tg6 Te4** (sau 5...Tf4 6. Tg7 și cîștigă) **6. Tg1 Ra6 7. Tg7** și negrul a cedat. De ce a pierdut negrul? Greșeala lui a constat în mutarea **1...Th5+?**, în locul căreia trebuia

1300
J. SZEN



Remiză

1301
SMÎSLOV-BRONSTEIN, Moscova, 1949



Albul la mutare remiză

jucat **1...Tg6**, de exemplu : **2. Re5 Ra6 3. Nf4 Tg4 4. Nd6 Th4 5. Re6 Ra5** sau **2. Nf4 Tg4 3. Nd6 Th4 4. Re6 Tg4** remiză, deoarece în ambele cazuri se ajunge la poziția lui Szen. După mutarea **1...Th5+** ? a survenit una dintre variantele poziției lui Philidor.

Poziția din diagrama 1302 a fost deja întîlnită la analiza exemplului 1298 (vezi poziția după 19...Rc8 !, în comentariul de la mutarea 13. Tb2). Dacă acum **1. Ta7**, atunci **1...Rd8 2. Td7+ Re8 3. Te7 Td6 ! 4. Te8+ Td8 5. Te2 Td1** remiză, deoarece negrul a ajuns în

1302
J. KLING, 1846

Remiză

poziția de remiză a lui Szen. Dacă în exemplul 1302, deplasăm figurile albe și regele negru cu două coloane spre dreapta, atunci mobilitatea turnului negru se micșorează și el pierde (diagrama 1303) : **1. Tf1 ! Tg6 2. Tf2** (cu scopul de a obliga turnul să treacă la marginea tablei) **2...Th6** (altfel negrul

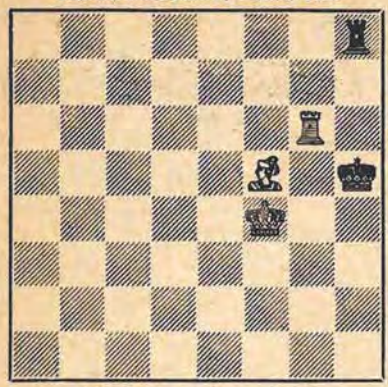
1303
L. CENTURINI, 1867

Albul la mutare cîștigă

este făcut mat) **3. Ta2 Rf8 4. Tg2 Th8 5. Rd7** (albul joacă la zugzwang) **5...Th7+ 6. Rd8 Th8** (nu ajută 6...Td7+ din cauza 7. N:d7, nu însă 7. R:d7 și negrul este pat) **7. Tg3** și mat la mutarea următoare. Astfel de finaluri nu se întîlnesc chiar atît de rar în practica șahistă. Ca exemplu poate fi dată partida Klaman-Holmov (diagrama 1304), în care albul ar fi putut obține cîștigul prin : **1. Tb6 Tf8 2. Tb1** (în loc de aceasta s-a jucat

1304

KLAMAN-HOLMOV, Tbilisi, 1949



Albul la mutare cîştigă

2. Tb7 Tf6 3. Th7+ Th6 4. Tf7 Ta6 şi s-a ajuns la poziţia de remiză a lui Szen) **2...Rh6 3. Tb7 Th8 4. Rg4 Tg8+ 5. Rh4 Tg7** (sau 5...Th8 6. Ta7) **6. Tb6+**.

Foarte precis s-a apărat Rohlin în partida cu Panov. În poziţia din diagrama 1305, figurile negre sînt aşezate pe linia a şasea la interval de un cîmp între ele, pe cîmpuri care nu pot fi atacate

1305

PANOV-ROHLIN, Moscova, 1945

Remiză

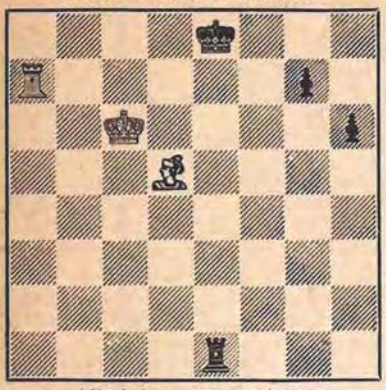
de nebunul alb. O astfel de poziţie a figurilor permite negrului să se apere cu mult succes : **1. Th1** (dacă 1. Th6+, atunci 1...Rd7 2. Th5 Rd6 3. Tg5 Re6 4. Nc5 Tc7 ! 5. Te5+ Rf6, sau 5. Tg6+ Rf7, sau 5. Th5 Tc6, iar dacă 5. Rd4, atunci 5...Tc6 şi albul nu are nimic mai bun decît 6. Te5+) **1...Rd6** (se poate juca şi 1...Td6 2. Nc5 Tc6 3. Th5, la care cel mai tare este 3...Rf7 4. Rd5 Te6 ! şi dacă 5.Nd4 sau Th7+, atunci 5...Rg6, după care negrul îşi construieşte din nou o poziţie de apărare asemănătoare cu cea iniţială) **2. Ne5+ Re5 3. Td1 Re4 !** (s-a ajuns la o poziţie asemănătoare cu cea iniţială, dar cu figurile negre aşezate pe coloană, în loc să fie aşezate pe linie) **4. Nd6 !** (cea mai bună şansă practică) **4...Rb3 !** (o mutare analoagă mutării 3...Rf7 ! — vezi mai sus) **5. Ne5** (sau 5. Rd5 Tc4 6. Ne5 Rc2 ! Bună este de asemenea şi continuarea recomandată de Rohlin : 5...Tc2, de exemplu : 6. Rd4 Tc4+ 7. Rd5 Tc2 sau 6. Tb1+ Tb2) **5...Re4 6. Td4+ Re5 7. Ng7 Te6+ 8. Ne5 Re6** şi partida s-a dat curînd remiză. Se impune concluzia că, la un joc corect, regele părţii mai slabe nu poate fi alungat din centru mai departe decît pe penultima linie sau pe coloanele „b" sau „g".

TURN ŞI NEBUN CONTRA TURN CU PIONI PE TABLĂ

În partida Nimzovici—Reti (diagrama 1306) s-a jucat : **1. Rd6 !** (albul nu ia cu turnul pionul g7, deoarece pierzînd cu aceasta un tempo important ar da adversarului posibilitatea de a ajunge la poziţia lui Szen : 1. T:g7 Tf1 2. Rd6 Tf2 3. Ta7 Rf8 etc.) **1...Rf8 2. Tf7+ Re8 3. Tf2** (cu ameninţarea 4. Nc6+. Ca şi pînă acum este rău 3. T:g7 din cauza 3...Tf1) **3...Rd8** (acum s-a ajuns la poziţia lui Philidor. Faptul că negrul are doi pioni nu influenţează rezultatul partidei. După 3...Td1 4. Ta2 Rf8 urmează 5. Ta8 mat ; dacă negrul n-ar avea pionul g7, atunci ar fi făcut mat după

1306

NIMZOVICI-RETI, Berlin, 1928



Albul la mutare cîştigă

5. Tg2) **4. Tf8+ Te8 5. Tf7 Te1** (se ameninţase 6. Ta7) **6. T:g7 Te2 7. Th7 Te1 8. T:h6 Te8 9. Th7** şi apoi aşa cum s-a arătat în poziţia din diagrama 1296.

Turn, nebun şi pion, desigur cîştigă împotriva turnului. Ca exemplu dăm poziţia din diagrama 1307: **1...Re5** (negrul nu trebuie să-şi înainteze pionul,

1307

CAPABLANCA-TARRASCH, Petersburg, 1914

Negrul cîştigă

deoarece în acest caz albul ar căpăta posibilităţi de a face combinaţii de pat; în afară de aceasta, cîmpul a2 este necesar turnului negru — vezi, mai jos, mutarea 5...Ta2+) **2. Te1+ Ne4 3. Tg1 Th2 4. Tg5+ Rh4 5. Tg1 Ta2+ 6. Rb1 Td2!** şi albul a cedat. Dacă **7. Te1**, atunci **7...Rb3 8. Te3+ Nd3+** sau **7. Ra1 Nd3** (cu ameninţarea 8...Rb3 şi 9...Ta2 mat) **8. Te1** (sau 8. Tg4+ Rc3 9. Tg1 Rb3 şi cîştigă, nu însă 8...Rb3 9. Tb4+ !) **8...Ne2 9. Tg1** (dacă 9. Ra2, atunci 9...Ra4, de exemplu: 10. Ra1 Rb3 11. Tg1 Nd3 şi cîştigă, sau 10. Tg1 Nd3+ 11. Ra1 Rb3 şi cîştigă) **9...Rb3 10. Te1** (sau 10. Tg3+ Nd3) **10...Te2 11. Tg1 Nd3** şi matul este inevitabil. Exemplul pe care l-am examinat este unul din cele mai grele dintre finalurile de acest tip. Cu un pion care nu se află pe coloana turnului, sau cu un pion de pe coloana turnului, dar cu un nebun care poate ataca cîmpul lui de transformare, cîştigul se obţine fără greutate.

TURN ŞI CAL CONTRA TURN

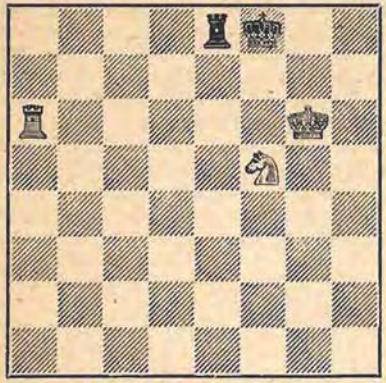
Partea mai slabă pierde în acest final numai dacă figurile sale au o poziţie deosebit de nefavorabilă.

În poziţia lui Centurini (diagrama 1308) albul cîştigă după **1.Tf6+ ! Rg8 2.Ch6+ Rh8 3. Rf7 Ta8 4. Cf5 Ta7+ 5. Rg6 Ta8 6. Rh6 Te8** (sau 6...Rg8 7. Ce7+ Rh8 8. Tf7 Ta6+ 9. Cg6+ Rg8 10. Tf8 mat, sau 10. Tg7 mat) **7. Ce7 ! Th8 8. Tf7 Tb6+ 9. Cg6+** cu mat inevitabil. Dacă **3...Te1**, atunci **4. Cg4 ! Th1 5. Rg6 Rg8 6. Ch6+** şi **7. Tf8** mat.

Într-o altă poziţie a lui Centurini (diagrama 1309) albul are de asemenea asigurat cîştigul: de exemplu, **1. Rg6 Rg8 2. Tb6 Te8 3. Te6** (trecînd rîndul la mutare adversarului) **3...Ta8 4. Cg5 Rf8 5. Te6 Tb8 6. Ch7+ Rg8 7. Te7 Tb6+** (sau 7...Ta8 8. Cf6+) **8. Cf6+ Rf8 9. Te8** mat, sau **9. Tf7** mat, sau **1...Tg8+ 2. Rh6 Te8** (dacă 2...Tg1, atunci 3. Cg5 Rg8 4. Tb8 mat sau 3...Th1+ 4. Rg6 şi 5. Tb8 mat) **3. Cf4 Rg8 4. Cg6**

1308

L. CENTURINI, 1887



Albul la mutare cîştigă

1309

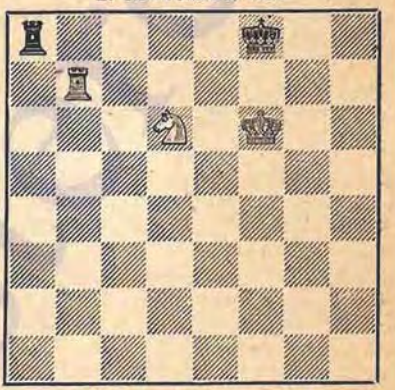
„HANDBUCH", 1843 şi L. CENTURINI, 1850

Albul la mutare cîştigă

Tc7 (ultima încercare) **5. Ce7+ !** (un important şah intermediar; nu merge 5. T:c7 şi negrul e pat) **5...Rf8 6. T:e7** şi cîştigă sau **1...Te8 2. Ta7 Tb8 3. Tc7 Ta8 4. Te6 Tb8** (sau 4...Te8 5. Rf7 Ta8 6. Tc5 Ta7+ 7. Cc7 şi cîştigă) **5. Cg5 Tg8+** (sau 5...Rg8 6. Ch7 şi 7. Tc7) **6. Rh6 Ta8 7. Ch7 Tg8** (sau 7...Td8 8. Cf6) **8. Te7** (nu 8. Cf6 din cauza 8...Tg6+ !) **8...Ta8** (la 8...Tg1 urmează 9. Cg5) **9. Cf6 Ta7 10. Te8** mat, sau **1...Te8 2. Cg5** (cu ameninţare de mat în trei mutări) **2...Tg8+ 3. Rh6 Te8 4. Th7+ Rg8 5. Tg7+ Rf8 6. Ch7+ Re8 7. Cf6+** şi cîştigă, deoarece la **7...Rf8** urmează **8. Tg8+**, iar dacă **7...Rd8**, atunci **8. Td7** mat. Instructiv este încă un studiu al lui Centurini (diagrama 1310). Albul trebuie să-şi îmbunătăţească poziţia calului, dar lucrul acesta nu poate fi făcut imediat

1310

L. CENTURINI, 1850



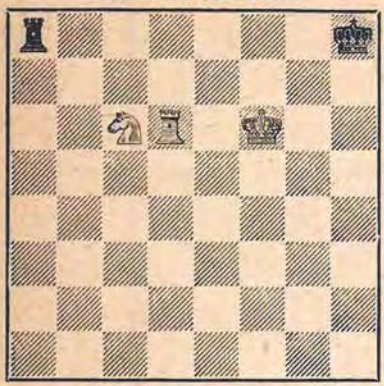
Albul la mutare cîştigă

din cauza şahului pe linia a şasea; de aceea albul forţează turnul negru să mute la d8: **1. Te7 Td8** (sau 1...Tb8 2. Ta7 Td8, ceea ce duce la varianta principală. Dacă 1...Rg8, atunci 2. Rg6, de exemplu: 2...Rf8 3. Tf7+ Rg8 4. Ce4 şi cîştigă, sau 2...Rh8 3. Th7+ Rg8 4. Tg7+ Rf8 5. Tf7+ Rg8 6. Ce4 şi cîştigă, nu însă 5. Rh7 ? din cauza 5...Ta7 !) **2. Cf5 Tb8** (acum şahul pe linia a şasea nu este posibil, iar la 2...Rg8, decide 3. Ce7+) **3. Tf7+ Re8** (sau 3...Rg8 4. Ce7+) **4. Cg7+** (se poate juca şi 4. Cd6+ Rd8 5. Re6) **4...Rd8 5. Ce6+ Re8 6. Te7** mat. Dacă **2...Ta8**, atunci cîştigă şi **3. Tf7+ Re8 4. Cg7+ Rd8 5. Tf8+**.

Mult mai grea este obţinerea cîştigului în exemplul 1311: **1. Rg6 Tg8+**

1311

„HANDBUCH", 1843



Albul la mutare cîştigă

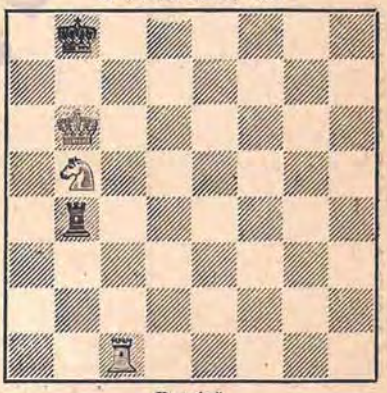
(după 1...Rg8 2. Td7 Rf8 3. Tf7+ Re8 4. Rg7 negrul tot n-are salvare. La pierdere duce şi 2...Te8 3. Tg7+ Rf8 4. Tf7+ Rg8 5. Ce7+ sau 3...Rh8 4. Ce7 Ta8 5. Th7 mat) **2. Rh6 Tg1** (sau 2...Ta8 3. Ce7 Tb8 4. Cg6+ Rg8 5. Td7 şi cîştigă, sau 2...Tf8 3. Ce7. Tf6+ 4. Cg6+ Rg8 5. Td7 Tf7 6. Td8+ şi 7. T:f8 mat) **3. Td8+ Tg8 4. Td4** (cu scopul de a aduce în joc calul. Dacă acum 4...Tg1, atunci 5. Ce5 Th1+ 6. Rg6 Tg1+ 7. Cg4 şi cîştigă) **4...Tg7** (cea mai bună apărare, dar nici ea nu ajută) **5. Ce7 ! Th7+ 6. Rg6 Th6+** (sau 6...Tg7+ 7. Rf6 şi cîştigă) **7. Rf7 Th7+** (sau 7...Rh7 8. Cg8 ! Th1 9. Tg4 şi cîştigă) **8. Rf6 Th1 9. Tg4** (cu ameninţarea 10. Tg8+ şi cîştigă) **9...Tf1+ 10. Cf5** şi s-a ajuns la o poziţie analoagă celei din diagrama 1309. Mai departe poate urma **10...Th1** (referitor la alte continuări vezi varianta A) **11. Tg3 Rh7** (rău este 11...Ta1 din cauza 12. Th3+ Rg8 13. Ce7+ şi 14. Th8 mat) **12. Rf7 Th2** (sau 12...Th5) **13. Tf3 Th1 14. Ce7 Rh6** (după 14...Rh8 15. Cg8 Th7+ 16. Rf8 albul cîştigă, de exemplu : 16...Ta7 17. Ce7, sau 16... Th1 17. Cf6 Th6 18. Rf7 Th1 19. Tg3) **15. Tf5 ! Th4 16. Cg8+ Rh7 17. Tg5 Tf4+ 18. Cf6+** şi cîştigă.

V a r i a n t a A : **10...Tf2** (dacă 10... Tf3, atunci 11. Tg5 şi apoi ca în varianta principală. La 10...Rh7 urmează tot 11. Tg5, de exemplu : 11...Tf2 12. Rf7 Th2 13. Tg4 Th1 14. Tf4, sau 13...Th5 14. Tf4 trecînd în varianta principală) **11. Tg5** (pregătind 12. Rf7) **11...Th2** (sau 11...Rh7 12. Rf7 Th2 13. Tg3 Th1 14. Tf3 Th2 15. Ce7 etc.) **12. Rf7 Th3** (simplifică soluţia 12...Th7+ 13. Rf8, de exemplu : 13...Ta7 14. Ce7, sau 13...Th1 14. Cd6) **13. Tg4 !** (turnul este adus pe coloana „f") **13...Th1** (dacă 13...Th5 atunci 14. Cd6) **14. Tf4 Th2 15. Ce7** (cu ameninţarea 16. Cg8) **15... Th7+** (sau 15...Th1 16. Cg8 Th7+ 17. Rf8 Th1 18. Cf6 şi cîştigă) **16. Rf8 Th1 17. Cg8 Rh7** (altfel 18. Cf6) **18. Rf7 ! Th2 19. Tg4** şi cîştigă.

Dacă turnul părţii mai slabe poate lua parte activă la luptă, atunci chiar dacă regele se află într-o poziţie nefavorabilă, se poate obţine remiza (diagrama 1312) : **1. Rc6** (sau 1. Td1 Rc8 2. Rc6 Tc4+ 3. Rb6 Tb4 4. Rc5 Tb2 şi albul nu-şi poate întări poziţia) **1...Tb2** (nu

1312

L. CENTURINI, 1887



Remiză

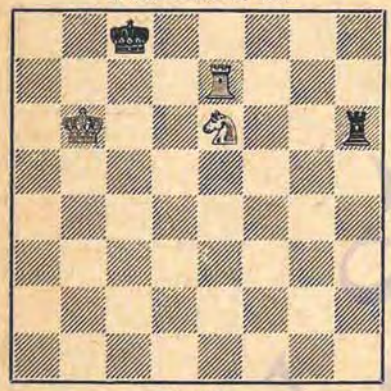
1...Rc8 ? 2. Cd6+ Rb8 3. Te1 şi cîştigă) **2. Cd6** (dacă 2. Td1, atunci 2...Rc8 3. Cd6+ Rb8 4. Te1 Tc2+ 5. Rb6 Tb2+

6. Cb5 Rc8 6. Td1 Tb4 etc.) **2...Tb3 3. Te2 Tb1** (greşit este 3...Tb4 din cauza 4. Th2 şi cîştigă) **4. Ce4 Th1 5. Tg2 Th6+ 6. Cd6 Ra7** şi albul nu poate cîştiga, deoarece calul său este legat, iar încercarea de a-l dezlega dă posibilitate turnului negru să dea şahuri regelui.

Exemplul următor (diagrama 1313) este similar celui precedent: **1. Te7+ Rb8 2. Tc6** (la 2. Tb7+ negrul trebuie

1313

L. CENTURINI, 1887



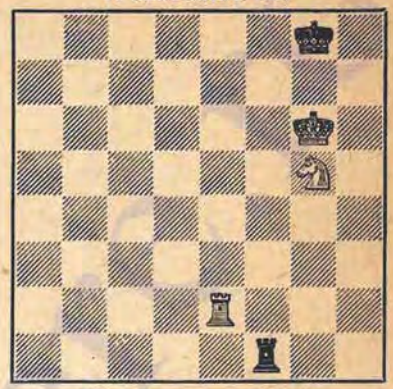
Remiză

să răspundă 2...Rc8, deoarece după 2...Ra8? 3. Te7 Th8 4. Cd4 albul cîştigă) **2...Th1 3. Cd4 Tb1+ 4. Cb5 Tb2 5. Te1 Tb4** şi survine poziţia din precedenta diagramă.

În poziţia din diagrama 1314 negrul pierde: **1. Te3 Tf2 2. Te1 Tf4** (dacă 2...Rf8, atunci 3. Ch7+, iar 2...Tf8 3. Ch7! Ta8 4. Te7 este de asemenea fără speranţă pentru negru) **3. Ta1 Tf2 4. Ce4 Tg2+ 5. Rf6** (cu ameninţarea 6. Ta8+) **5...Rh8 6. Ta3 Tg1 7. Ta2 Tg4 8. Cg5 Tf4+ 9. Rg6 Rg8** (dacă 9...Tf8, atunci 10. Cf7+ Rg8 11. Ch6+ Rh8 12. Th2) **10. Ce6 Tg4+ 11. Rf6 Rh8 12. Ta8+ Tg8 13. Cf8 Tg1 14. Cg6++ Rh7 15. Th8** mat.

1314

L. CENTURINI, 1887



Albul la mutare cîştigă

Astfel, dacă pe tablă au rămas numai un turn şi un cal contra unui turn, atunci partida se termină de obicei remiză, deoarece regele părţii mai slabe nu poate fi forţat să meargă la marginea tablei şi, în afară de aceasta, nu întotdeauna se poate da mat chiar regelui care a fost adus la bandă.

DOI CAI CONTRA UNUI PION

În lupta a doi cai împotriva unui pion se poate spera la cîştig numai în cazul cînd pionul este blocat; calul care blochează pionul se numeşte „de rezervă", spre deosebire de celălalt cal, care este „liber".

Pentru a obţine victoria este necesar ca regele părţii mai slabe să fie înghesuit în colţ; lucrul acesta se obţine prin acţiunea coordonată a regelui şi a calului liber. După aceasta intră în acţiune calul de rezervă şi în timp ce pionul înaintează spre cîmpul de transformare în damă, caii susţinuţi de rege reuşesc să dea mat. Cu cît pionul este mai departe înaintat, cu atît şansele de remiză ale părţii mai slabe sînt mai mari.

Creatorul teoriei acestui final, în care doi cai luptă împotriva unui pion, este maestrul emerit al artei A. Troițki. El a publicat încă în 1906 o analiză cu această temă, iar mai tîrziu și-a dezvoltat și aprofundat teoria. Expunerea care urmează va urma în esență analiza lui Troițki. În afară de aceasta vor fi examinate cîteva exemple din partide.

OPOZIȚIA DE COLȚ A REGILOR

Dacă regele părții mai slabe a fost obligat să se retragă în colț, atunci de obicei cîștigul se poate obține (diagrama 1315): **1. Cf4 h3 2. Cd5 h2 3. Cdc7** mat.

1315

Albul la mutare cîștigă

Aproape în același mod cîștigă albul în următorul exemplu (diagrama 1316): **1. Cf3+ Rh1 2. Cd1 g5 3. Cf2** mat.

În poziția din diagrama 1317 albul cîștigă prin **1. Ce4!** e5 (după 1...Ra1 2. Cd2 c5 3. Ce1 se ajunge la varianta principală) **2. Cd2+ Ra1 3. Ce1 e4+ 4. Ra3 e3 5. Cc2 mat.**

Interesant este cîștigul în pozițiile lui Loyd și Mendheim (diagramele 1318—1319. În prima dintre ele, după mutarea negrului **1...Rh1** se poate juca nu numai **2. Cg5 Rg1 3. Cgf3+ Rh1 4. Cg4 h2 5. Cf2** mat, ci și **2. Cf3 h2 3. Cf2** mat. Cu albul la mutare se sacrifică calul de rezervă: **1. Cf6 Rh1 2. Rf2! R:h2 3. Cg4+ Rh1 4. Rf1 h2 5. Cf2** mat.

Pentru a obține cîștigul în poziția lui Mendheim, trebuie apărat calul a3: **1. Re3 Ra2 2. Rb4 Ra1 3. Ra4 Ra2**

1316

Albul cîștigă

1317

I. RABINOVICI. „Endspiel", 1938

Albul cîștigă

1318

S. LOYD, 1881

Albul cîștigă

1319

J. MENDHEIM, 1832

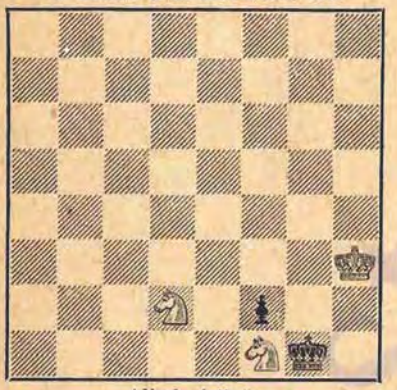
Albul cîștigă

4. Ce3+ Ra1 5. Ce2 mat; cu negrul la mutare urmează: **1...Ra2 2. Re3 Ra1 3. Rb4 Ra2 4. Ce3+ Ra1 5. Ce2** mat.

În poziția lui Kling și Horwitz (diagrama 1320) albul cîștigă trecînd rîndul la mutare adversarului: **1. Rg4** (se poate juca și 1. Rh4) **1...Rg2 2. Rh4**

1320

J. KLING și B. HORWITZ, 1851



Albul cîștigă

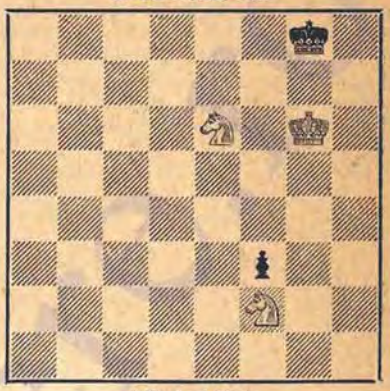
Rg1 (sau 2...Rh1 3. Rg3!) **3. Rh3** (acum s-a ajuns la poziția inițială, dar cu negrul la mutare) **3...Rh1 4. Cg3+** și **5. Cf3** mat.

În poziția din diagrama 1321 regii se află în opoziție simplă pe coloană. Dacă la mutare este albul, atunci calul de rezervă are timp să dea șah pe cîmpul f6, înainte de transformarea pionului în damă: **1. Ce4 f2 2. Cf6+ Rh8 3. Cg5 f1D 4. Cf7** mat.

Ceva mai dificilă este calea de cîștig dacă în poziția inițială la mutare este negrul: **1...Rh8 2. Cf8** (calul este adus la d7, iar apoi la f6, cu scopul de a apăra regele alb de șah, în momentul cînd el va fi pe cîmpul f7 — vezi mai jos) **2...Rg8 3. Cd7 Rh8 4. Rf7 Rh7** (vezi diagrama 1322) **5. Cg4!** (albul cîștigă numai datorită sosirii la timp a calului de rezervă) **5...f2 6. Cdf6+**

1321

A. TROITKI, 1906



Albul cîștigă

1322

A. TROITKI, 1906

Albul la mutare cîștigă

(iată pentru ce a fost dus calul la d7) **6...Rh8 7. Ce5 f1D 8. Cg6** mat. Se poate juca și **2. Rf7 Rh7 3. Cg4 f2 4. Cf8+ Rh8 5. Cf6 f1D 6. Cg6** mat.

Poziția din diagrama 1323 este foarte asemănătoare cu exemplul 1321. Diferența constă numai în aceea că, în ultimul caz, cei doi regi se află în opoziție pe linia a șaptea, în loc să fie în

1323
A. TROITKI, 1906

Albul cîştigă

opoziţie pe coloană: **1. Cg4 f2 2. Cf6+ Rh8 3. Ce7 f1D 4. Cg6** mat. Dacă la mutare este negrul, atunci urmează **1...Rh8 2. Rg6** (cu scopul de a aduce calul liber la e6) **2...Rg8 3. Cg7 Rf8** (sau 3...Rh8 4. Ce6 Rg8 5. Cg4 f2 6. Cf6+ Rh8 7. Cg5 f1D 8. Cf7 mat) **4. Rf6 Rg8 5. Ce6 Rh7** (dacă 5...Rh8, atunci 6. Rg6 Rg8 7. Ce4 etc.) **6. Rg5 Rg8** (dacă 6...Rh8, atunci 7. Rg6 Rg8 şi a survenit poziţia din diagrama 1321: după 8. Ce4 albul dă mat în trei mutări) **7. Rg6** şi a survenit poziţia din diagrama 1321 cu negrul la mutare. După **7...Rh8** cîştigul se obţine prin **8. Cf8** sau, şi mai simplu, prin **8. Rf7**. Deci, dacă regele părţii mai slabe a fost obligat să se retragă în colţ atunci uneori partea mai tare trebuie să înlocuiască opoziţia pe linie (orizontală) cu opoziţia pe coloană (verticală) sau invers; prin aceasta calul de rezervă se apropie de regele înghesuit în colţ cu şah. Să deplasăm în poziţia 1323 pionul la c4 şi calul de rezervă la c3. La cîştig duce acum **1. Ce4**, iar cu negrul la mutare (1...Rh8) **2. Ce4 e3 3. Cf6**.

În poziţia din diagrama 1324 se poate da mat în patru mutări: **1. Cg4 h2 2. Cf6+ Rh8 3. Cg5 h1D 4. Cf7** mat. Dacă la mutare este negrul, calul de rezervă intervine la timp: **1...Rh8 2. Rf7! Rh7 3. Cg4! h2 4. Cg5+ Rh8 5. Ce5 h1D 6. Cg6** mat.

Nimic nu se schimbă şi în cazul opoziţiei orizontale a regilor (diagrama 1325): **1. Cg4 h2 2. Cf6+ Rh8 3. Ch4 h1D 4. Cg6** mat. Dacă la mutare este negrul, atunci urmează: **1...Rh8**

1324
A. TROITKI, 1906

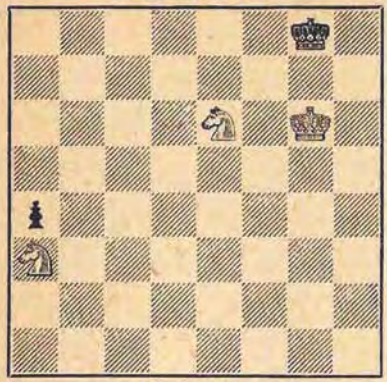
Albul cîştigă

1325
A. TROITKI, 1906

Albul cîştigă

2. Rg6! (schimbînd opoziţia de colţ orizontală cu cea verticală) **2...Rg8 3. Cg7 Rf8** (şi mai simplu este cîştigul după 3...Rh8, de exemplu: 4. Ce6 Rg8 5. Cg4 h2 6. Cf6+ şi mat în două mutări) **4. Rf6 Rg8 5. Ce6 Rh7** (5...Rh8 6. Rg6 Rg8 7. Cg4 etc.) **6. Rg5 Rg8 7. Rg6** şi s-a ajuns la poziţia din diagrama 1324 cu negrul la mutare. După cum se vede, cazurile cu pioni negri aflaţi pe coloana turnurilor, ajunşi pe linia a treia, sînt aproape analoage cu exemplele în care pionul se află pe coloana nebunilor (vezi mai sus, diagramele 1321—1323). Dacă pionul de pe coloana turnului se află pe flancul opus (diagrama 1326) atunci, cu negrul la mutare, se poate da mat la mutarea a şaptea: **1...Rh8 2. Ce4 a3 3. Ce5 a2 4. Cf7+**

1326
A. TROITKI, 1906



Albul cîştigă

Rg8 5. Ch6+ Rh8 6. Cg5 a1D 7. Cgf7 mat. Dar ce se întîmplă dacă în poziţia iniţială la mutare este albul? Evident, rîndul la mutare trebuie trecut negrului, ceea ce se obţine prin: **1. Rf6 Rh8** (sau 1...Rh7 2. Rg5 Rh8 3. Rh6 trecînd în varianta principală) **2. Rg5 Rh7** (dacă 2...Rg8, atunci 3. Rg6 şi scopul este atins) **3. Rh5 Rh8** (la 3...Rg8 albul joacă 4. Rg6) **4. Rh6 Rg8 5. Rg6.** După **5...Rh8 6. Ce4** albul dă mat forţat, cum s-a arătat mai sus. Rezultatul luptei nu se schimbă dacă în poziţia din diagrama 1326 regii ar fi aşezaţi în opoziţie orizontală. Dacă însă în poziţia din diagrama 1326 pionul negru ar sta la a3, atunci negrul obţine remiză deoarece regele său nu poate fi scos din colţul h8 (compară cu diagrama 1339).

Tot ceea ce s-a spus mai sus se referă şi la acele finaluri în care negrul are pionul pe coloana calului, ajuns pe linia a patra (diagrama 1327): **1. Ch5 g3 2. Cf6+ Rh8 3. Cg5 g2 4. Cf7** mat; dacă la mutare este negrul, atunci urmează: **1...Rh8 2. Rf7! Rh7 3. Cf5!** (sosește în ajutor calul de rezervă!) **3...g3 4. Cg5+ Rh8 5. Ce7 g2 6. Cg6** mat.

În poziţia din diagrama 1328 matul se obţine după **1...Rh8 2. Ce4! g3 3. Cg5 g2 4. Ce7 g1D 5. Cg6** mat. Metoda

1327
A. TROITKI, 1906

Albul cîştigă

1328
A. TROITKI, 1906

Albul cîştigă

de cîştig nu se schimbă dacă pionul de pe coloana calului se află pe flancul damei (pionul b5).

Un joc interesant se desfăşoară atunci cînd pionii negri sînt centrali şi au ajuns pe linia a treia (diagrama 1329): **1...Rh8 2. Cf4 e2 3. Cg6+ Rh7 4. Cf8+ Rh8 5. Ce7 e1D 6. Cg6** mat. Ceva mai greu este de dat mat dacă la mutare este albul, deoarece mai întîi trebuie trecut rîndul la mutare adversarului: **1. Rf6! Rh8** (dacă 1...Rg8, atunci 2. Re7 Rh8 3. Rf6 Rg8 4. Rg6 şi scopul a fost atins) **2. Re7! Rg8** (sau 2...Rh7 3. Rf7!) **3. Re8 Rh8** (la 3...Rh7 urmează 4. Rf7!) **4. Rf8 Rh7 5. Rf7.**

Cum se poate cîştiga însă, dacă regii se află în opoziţie verticală (diagrama 1330)? Se constată că pentru a cîştiga trebuie obţinută poziţia din diagrama 1329, care a fost examinată mai sus, ceea ce se poate realiza în modul următor: **1. Rf6! Rh8 2. Rg5 Rh7 3. Rh5 Rh8 4. Rh6 Rg8 5. Rg6 Rh8** (prima parte a planului alb este îndeplinită — rîndul la mutare a fost trecut negrului.

1329
A. TROITKI, 1906

Albul cîştigă

1330
A. TROITKI, 1906

Albul cîştigă

1331
A. TROITKI, 1906

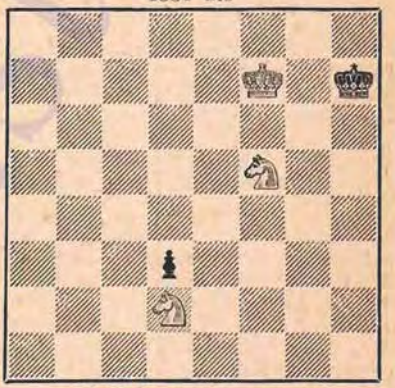
Albul la mutare cîştigă
Negrul la mutare face remiză

Acum trebuie obţinută poziţia orizontală) **6. Rf7 Rh7 7. Cg7 ! Rh8** (sau 7...Rh6 8. Rf6 Rh7 9. Cf5 Rh8 10. Re7 ! Rg8 11. Re8 Rh8 12. Rf8 Rh7 13. Rf7 şi scopul a fost atins) **8. Cf5 Rh7** (albul a transformat poziţia verticală într-una orizontală — mai rămîne numai să se treacă din nou rîndul la mutare adversarului) **9. Rf6 ! Rh8 10. Re7 Rg8 11. Re8 Rh8 12. Rf8 Rh7 13. Rf7** (scopul a fost atins — la mutare e negrul) **13...Rh8.** Albul dă mat în cinci mutări : **14. Cf4 ! e2 15. Cg6+ Rh7 16. Cf8+ Rh8 17. Ch4 e1D 18. Chg6** mat.

Dacă pionul negru central, aflat pe linia a treia, este despărţit de colţul în care se află regele negru de un interval de trei coloane, atunci cîştigul depinde de cine este la mutare. În poziţia din diagrama 1331, negrul la mutare face remiză : el joacă **1...Rh8,** şi calul de rezervă d2 nu poate da şah în două mutări regelui negru. Albul la mutare însă, cîştigă : **1. Ce4 d2 2. Cf6+ Rh8 3. Cg5 d1D 4. Cf7** mat.

Dacă regii se află în poziţie orizontală (diagrama 1331 bis) desfăşurarea luptei nu se schimbă — negrul la mutare face remiză.

1331 bis

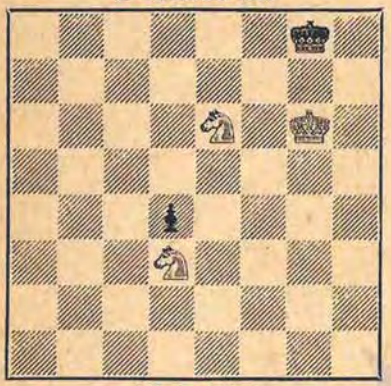


Albul la mutare cîştigă
Negrul la mutare face remiză

Toate poziţiile pe care le-am examinat, cu regele părţii mai slabe în colţ, constituie o limită — dacă pionul negru este aşezat mai jos (mai aproape de cîmpul de transformare, n. tr.), calul de rezervă nu are timp să intre în joc. În schimb dacă pionul este oprit de calul de rezervă undeva mai sus, atunci

cîştigul se obţine mai uşor (diagrama 1332): **1...Rh8 2. Ce5 d3 3. Cf7+ Rg8 4. Ch6+ Rh8 5. Cg5 d2 6. Cgf7** mat.

1332
A. TROITKI, 1906



Albul cîştigă

Cele mai grele sînt acele finaluri în care regii se află în colţurile de jos ale tablei. În aceste cazuri pionul, înaintînd, poate ataca figurile sau le poate împiedica să ocupe anumite cîmpuri necesare; în sfîrşit, transformîndu-se în cal, pionul negru poate împiedica matul.

Astfel, de exemplu, în poziţia din diagrama 1333, după **1...Ra1** nu este bine pentru alb să joace **2. Cd1** din cauza **2...e3 3. Ce3 e2 4. Ca5 e1C+!** Corect este **2. Ca3! Ra2 3. Cb5** (albul cîştigă numai cu ajutorul acestei schimbări de poziţie a calului) **3...Ra1 4. Cd1 e3 5. Cde3 e2 6. Cd4! e1C+ 7. Rb3** C-oriunde **8. Ce2** mat.

Dacă la mutare este albul, atunci cîştigul este simplu: **1. Cd1 e3 2. Ce3+ Ra1 3. Ca5 e2 4. Cb3** mat.

Deosebit de greu este cîştigul atunci cînd pionul se află la d4 (diagrama 1334): **1. Cd5 Ra1 2. Cb6 Rb1 3. Ce4 Ra1 4. Rc2 Ra2 5. Cb4+ Ra1 6. Ca3! d3+ 7. Rb3 d2 8. Cbc2** mat. Cu negrul la mutare, după **1...Ra1** trebuie jucat **2. Ra4 Rb1 3. Ra3 Ra1 4. Rb3 Rb1**, revenind

1333
A. TROITKI, 1906

Albul cîştigă

la poziţia iniţială, dar cu albul la mutare. Orice alte încercări de a găsi cîştigul aci, nu sînt suficiente deoarece înaintînd, pionul „d" va controla importantul cîmp c2.

Dacă partea mai slabă are un pion la c5, atunci, în înaintarea lui, el ia sub control punctul b3 (diagrama 1335). Avînd în vedere aceasta, înainte de

1334
A. TROITKI, 1906

Albul cîştigă

1335
A. TROITKI, 1906

Albul cîştigă

orice, albul trebuie să-şi aducă calul liber la e2, de unde el va controla de asemenea cîmpul c1: **1...Ra1 2. Cf4 Rb1 3. Ce2 Ra1** (acum albului nu-i nu-i mai rămîne decît să treacă rîndul la mutare adversarului) **4. Re3! Rb1** (sau 4...Ra2 5. Rc2 Ra1 6. Rb3 şi apoi ca în varianta principală) **5. Rd2 Ra1 6. Re1 Ra2 7. Re2 Ra1 8. Rb3** (rîndul la mutare a fost trecut negrului) **8...Rb1 9. Cd2+ Ra1 10. Ra3 e4 11. Cd4 e3 12. Ce2** mat.

În poziţia din diagrama 1336 albul reuşeşte să dea mat foarte repede: **1. Ce3+ Ra1 2. Ca5 e2 3. Cb3** mat. Dacă la mutare este negrul, atunci

1336

A. TROITKI, 1906

Albul cîştigă

la **1...Ra1** trebuie jucat **2. Rb3 Rb1 3. Ca3+ Ra1 4. Cd4 e2 5. Cdc2** mat, nu însă **2. Ce3?** e2 **3. Ca5** din cauza **3...e1C+!**. La **1...Ra1** se poate juca şi **2. Cd6** (calul caută să ajungă la b5) **2...Ra2 3. Cb5 Ra1 4. Cec3 e2 5. Cd4 e1C+ 6. Rb3** orice **7. Ce2** mat. În acelaşi mod cîştigă albul atunci cînd pionul se află la e3, dacă regii sînt aşezaţi în opoziţie verticală: (diagrama

1336 bis

Albul cîştigă

1336 bis): **1...Ra1 2. Ce3 e2 3. Cb4 e1C 4. Ra3** şi **5. Ce2** mat.

În cazul luptei împotriva pionului f3 (diagrama 1337) cîştigul se obţine în modul următor: **1...Ra1 2. Rb3! Rb1 3. Cd3! f2 4. Cd2+ Ra1 5. Cb4 f1D**

1337

A. TROITKI, 1906

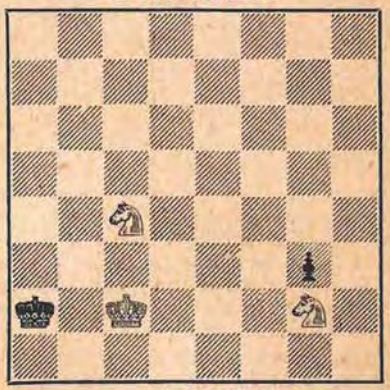
Albul cîştigă

6. Ce2 mat, sau **1. Cd3 f2 2. Ce1+ Ra1 3. Cd2 f1D 4. Cdb3** mat.

Ceva mai dificil este cîştigul împotriva pionului g3, deoarece în acest caz este necesară transformarea opoziţiei orizontale într-una verticală (diagrama 1338): **1. Re3** (în primul rînd este necesar să se treacă rîndul la mutare adversarului) **1...Ra1** (dacă 1...Rb1, atunci 2. Rd2 etc.) **2. Rd2 Rb1 3. Rd1**

1338

A. TROITKI, 1906

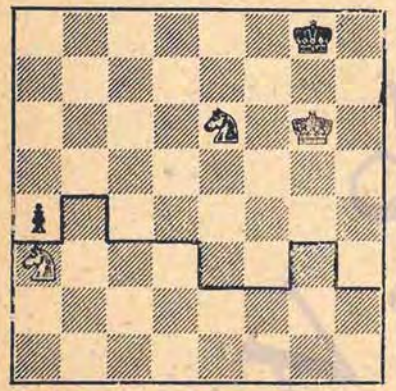


Albul cîştigă

Ra1 4. Re1 Ra2 5. Re2 Ra1 (prima parte a planului este îndeplinită) **6. Rb3! Rb1 7. Cb2 Ra1!** (la același rezultat duce: 7...Rc1 8. Rc3 Rb1 9. Cd3 Ra1 10. Rb4 etc.) **8. Cd3 Rb1** (după aceasta albul trebuie să obțină aceeași poziție, dar cu negrul la mutare) **9. Re3 Ra1 10. Rb4 Ra2 11. Ra4 Ra1 12. Ra3 Rb1 13. Rb3 Ra1**. Albul dă mat în cinci mutări: **14. Ce3 g2 15. Cc2+ Rb1 16. Ca3+ Ra1 17. Cb4 g1D 18. Cbc2** mat.

Acum trebuie să tragem unele concluzii. În diagrama 1339 sînt arătate pozițiile cele mai înaintate pe care le poate avea pionul negru, pentru ca

1339

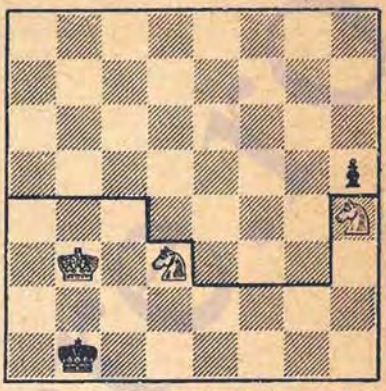


Linia frîntă indică limita de înaintare a pionului negru, pentru ca albul să poată cîștiga

albul să poată cîștiga, cu condiția ca regele negru să fie izolat în colțul din dreapta sus (indiferent dacă regii se află în opoziție orizontală sau verticală). Dacă pionul negru se află deja la d3, atunci rezultatul luptei depinde de cine este la mutare — vezi analiza poziției din diagrama 1331.

În diagrama 1340 sînt arătate limitele de înaintare ale pionului negru, pentru acele finaluri în care regele

1340



Linia frîntă indică limita de înaintare a pionului negru, pentru ca albul să poată cîștiga

negru se află în colțul din stînga jos (indiferent dacă regii se află în opoziție orizontală sau verticală). Dacă pionul stă la h4, atunci matul nu este posibil dacă la mutare este negrul. În acest caz, după **1...Ra1**, trebuie jucat **2. Re2 Ra2 3. Cb4+ Ra3** (3...Ra1? 4. Cf4 și 7. Cb3 mat) **4. Re3 Ra4 5. Ce2** și regele negru este făcut mat la a8 sau h8 (vezi capitolul următor).

În exemplul 1341 este prezentată schema de acțiune a părții mai tari,

1341

Albul la mutare cîștigă

în cazul cînd pionul încă nu este blocat, iar regii nu se află în opoziție: **1. Cg4** (pionul trebuie blocat) **1...Rb8 2. Rd7**

Ra7 3. Rc7 (albul a obținut opoziția orizontală a regilor) **3...Ra8 4. Ce5 !** (acum poate fi adus în joc calul de rezervă) **4...g4 5. Ce6 g3 6. Cd7 g2 7. Cb6** mat.

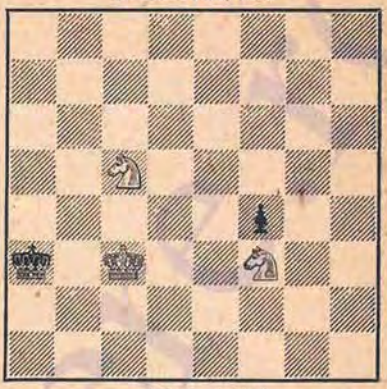
ALUNGAREA REGELUI ÎN COLȚ

Incomparabil mai greu se realizează avantajul dacă regele advers nu este încă adus în colț. În articolul său „Doi cai contra unui pion" Troițki a demonstrat că regele și calul liber nu sînt în stare să alunge regele advers în colț, dar îl pot obliga să se miște în direcția necesară, adică în apropierea calului de rezervă. Apropiindu-se forțat de pionul blocat de către calul de rezervă, regele părții mai slabe suferă ca un fel de presiune din două părți, este înconjurat lîngă cel mai apropiat colț și, în sfîrșit, este înghesuit în acel colț. Aceasta este ideea fundamentală a planului strategic de cîștig. În consecință, calul de rezervă nu numai că blochează pionul, dar joacă și un important rol ajutător. În unele cazuri calul de rezervă părăsește pionul pentru a lua parte la acțiunile comune împotriva regelui părții mai slabe (vezi diagrama 1362) și în afară de aceasta, servește adesea ca obstacol în calea lui.

Poziția reciprocă a regilor și a calului liber, prezentată în diagrama 1342, a fost denumită de Troițki „poziția diagonală". O astfel de poziție a figurilor poate surveni în orice zonă a tablei (vezi mai jos diagrama 1347). În poziția din diagrama 1342 albul cîștigă în modul următor : **1...Ra2 2. Cd3 Ra3** (la 2...Ra1 sau 2...Rb1 albul răspunde 3. Rb3 ! și regele negru este alungat în colț) **3. Cb2 !** (această poziție favorabilă acelor trei figuri ale părții mai tari, a fost denumită de Troițki „poziție laterală de tipul al doilea" ; vezi și diagrama 1349) **3...Ra2 4. Ce4 !** (s-a ajuns la „poziția diagonală deschisă" — vezi mai jos diagrama 1352) **4...Rb1** (sau 4...Ra1 5. Rc2 !) **5. Rd2 ! Ra2 6. Re2 Ra1** (restul

1342

A. TROIȚKI, 1906



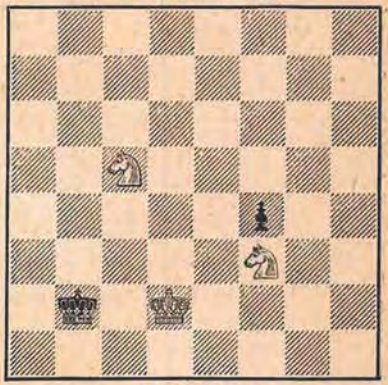
Albul cîștigă

este simplu, deoarece regele negru a fost înghesuit în colț) **7. Cd4 f3 8. Cb3+ Ra2 9. Ce1+ Ra1 10. Ca5 f2 11. Cab3** mat.

Poziția regilor și a calului liber din diagrama 1343 a fost denumită de Troițki „poziția laterală" (vezi, de asemenea, diagrama 1348). Aci albul cîștigă prin **1...Rb1** (dacă 1...Ra3, atunci

1343

A. TROIȚKI, 1906



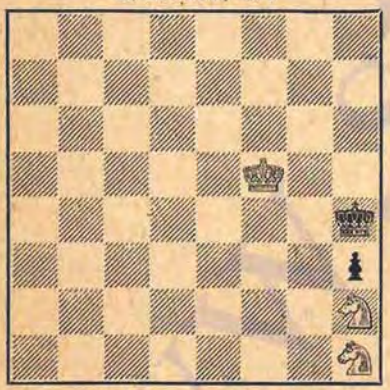
Albul cîștigă

2. Rc3 — vezi diagrama 1342, iar la 1...Ra2 sau 1...Ra1 albul răspunde corespunzător 2. Rc2 sau 2. Rc1) **2. Cd3 !** (creînd „poziția diagonală deschisă") **2...Ra2 3. Rc3 ! Ra3** (sau 3...Rb1 4. Rb3) **4. Cb2 !** Acum s-a ajuns la o poziție care a survenit în exemplul precedent după 3. Cb2.

Înainte de a trece la analiza amănunțită a pozițiilor elementare ale lui Troițki și a unei serii de finaluri foarte grele, trebuie să examinăm cîteva exemple folositoare, care au atît o însemnătate independentă, proprie, cît și una ajutătoare. Foarte interesant este studiul lui Bolton (diagrama 1344): **1. Cf2 ! Rg3 2. Cfg4 Rg2 3. Rf4 Rh1** (sau 3...Rg1 4. Rg3 Rh1 5. Cf3 h2 6. Cf2 mat) **4. Rf3 Rg1 5. Rg3 Rh1 6. Cf3 h2 7. Cf2** mat,

1344

H. BOLTON, 1840



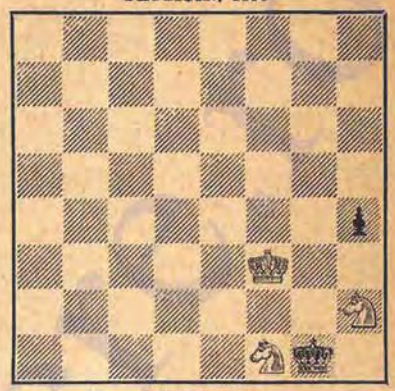
Albul la mutare cîștigă

sau **2...Rh4 3. Rg6 Rg3 4. Rg5 Rg2 5. Rf4** și mat în patru mutări; dacă **1...Rh5**, atunci **2. Cfg4 Rh4 3. Rg6**, ajungînd la o poziție deja cunoscută. Cu poziția lui Bolton se încheie majoritatea exemplelor cu pionul negru pe coloana turnului, ajuns pe linia a treia.

Studiul lui Plotițin (diagrama 1345) amintește în oarecare măsură studiul lui Bolton și are, de asemenea, o mare

1345

PLOTIȚIN, 1896



Albul cîștigă

importanță: **1. Re2 ! Rg2 !** (dacă 1...h3, atunci 2. Ce3 ! Rh1 3. Rf1 R:h2 4. Rf2 Rh1 5. Cf1 h2 6. Cg3 mat, iar la 1...Rh1 urmează 2. Rf2 h3 3. Ce3 R:h2 4. Cg4+ Rh1 5. Rf1 h2 6. Cf2 mat) **2. Cg4 ! Rh3** (toate celelalte mutări sînt mult mai slabe, de exemplu: 2...Rg1 3. Cfe3 h3 4. Ch2 ! sau 3...Rh1 4. Rf2 h3 5. Rf1 h2 6. Cf2 mat; dacă 2...h3, atunci 3. Ch2 Rg1 4. Ce3 !) **3. Ch6 ! Rg2 4. Cf5 Rh3** (după 4...h3 5. Ch2 ! R:h2 6. Rf1 ! matul este inevitabil) **5. C1e3 ! Rh2 6. Rf2 Rh3** (sau 6...Rh1 7. Cg4) **7. Cd4 Rh2 8. Ce2 Rh3 9. Cf4+ Rh2 10. Cg4+ Rh1 11. Ce2 h3 12. Cg3** mat.

În poziția lui Troițki (diagrama 1346) albul cîștigă în modul următor: **1. Cd3+ Ra2** (sau 1...Rb1 2. Rb3 f4 3. Ce2 f3 4. Cc3+ Ra1 5. Cb4 și 6. Cc2 mat) **2. Ce2 f4 3. Ce3+ Ra1 4. Rb3 f3 5. Cb4 f2 6. Cc2** mat; cu negrul la mutare: **1...Rc1 2. Rc3 Rd1** (referitor la 2...Rb1 3. Cd3 Ra2 4. Rb4 f4 5. Ce2, vezi mai sus) **3. Ce2 !** (această mutare este posibilă numai pentru că calul de rezervă atacă cîmpul e2) **3...Rc1 4. Ce3 !** (creînd „poziția diagonală") **4...Rb1 5. Ce4 ! Rc1** (la 5...Ra2 urmează 6. Rc2) **6. Cb2** („laterală de tipul doi") **6...Rb1 7. Cd3 !** („poziția diagonală deschisă") **7...Ra2**

1346
A. TROITKI, 1906

Albul cîştigă

8. Rb4 Rb1 9. Rb3 Ra1 10. Ce2 f4 11. Ce3 f3 12. Cb4 f2 13. Ce2 mat.

Studiind exemplele de mai sus, cititorul a avut ocazia să se convingă de faptul că în timpul alungării regelui părţii mai slabe spre colţ, sau în direcţia calului de rezervă, tot timpul survin poziţiile elementare ale lui Troitki, care sînt expuse în diagramele 1347—1358.

1347
A. TROITKI, 1906

Poziţia diagonală

1348
A. TROITKI, 1906

Poziţia laterală

Este necesar să amintim cititorului că toate poziţiile elementare ale lui Troiţki se pot transforma cu uşurinţă dintr-una într-alta.

1349
A. TROITKI, 1906

Poziţia laterală de tipul doi

1350
A. TROITKI, 1906

Poziţia frontală

1351
A. TROITKI, 1906

Poziţia de întoarcere

1352
A. TROITKI, 1906

Poziţia diagonală deschisă

În poziţia din diagrama 1359, în procesul de obţinere a cîştigului se creează

1353
A. TROITKI, 1906

Poziția laterală deschisă

1354
A. TROITKI, 1906

Poziția „menghine"

1357
A. TROITKI, 1906

Poziția de stînjenire de tipul doi

1358
A. TROITKI, 1906

Albul la mutare. Poziția de trecere de pe un flanc pe celălalt (poziția lui Block)

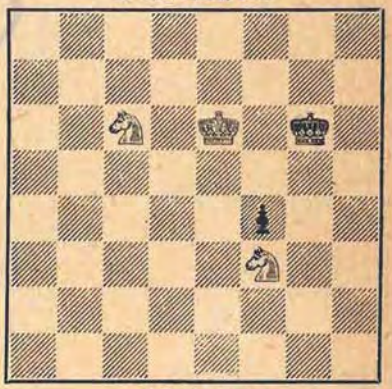
1355
A. TROITKI, 1906

Poziția de șah lateral

1356
A. TROITKI, 1906

Poziția de stînjenire dacă la mutare este negrul

1359
A. TROITKI, 1906



Albul cîștigă

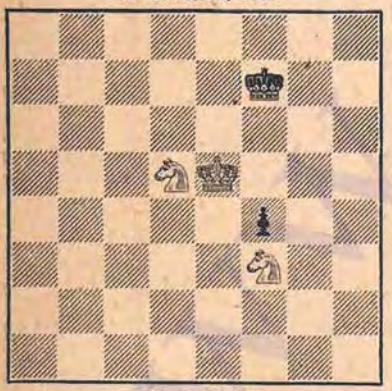
„opoziția frontală" (diagrama 1350), „poziția de șah lateral" (diagrama 1355) și alte cîteva: **1. Cce5+ Rg7** (retragerea regelui pe coloana „h" simplifică soluția) **2. Cd7 !** („opoziția frontală") **2...Rg6** (dacă 2...Rg8, atunci 3. Rf6 Rh7 4. Cc5 Rg8 5. Ce6 și regele negru este înconjurat în colțul h8. La 2...Rh6 urmează 3. Cf8, de exemplu: 3...Rg7 4. Re7 sau 3...Rh5 4. Rf5 Rh6 5. Ce6 etc.) **3. Cf8+ !** („poziția de șah late-

ral" care, după cum se vede, a survenit din „poziția frontală") **3...Rg7 4. Re7 !** (a survenit „poziția laterală de tipul doi" — compară cu diagrama 1349) **4... Rh6** (dacă negrul ar fi jucat acum 4...Rg8, atunci ar fi urmat 5. Ce6 ! : compară cu diagrama 1352 — „poziția diagonală deschisă") **5. Rf6 !** (acum a survenit „poziția diagonală" — compară cu diagrama 1347) **5...Rh5 6. Rf5! Rh6 7. Ce6!** (din nou „poziția frontală") **7...Rh5** (sau 7...Rh7 8. Rg5 Rg8 9. Rg6 etc.) **8. Cg7 +** („poziția de șah lateral") **8...Rh6 9. Rf6** („poziția laterală de tipul doi") **9...Rh7 10. Cf5** („poziția diagonală deschisă") **10...Rg8 11. Re7 Rh8 12. Rf7 Rh7.** Restul este simplu, căci regele negru a fost înghesuit în colț : **13. Cg5+ Rh8 14. Ch4 f3 15. Cg6** mat.

În exemplul următor (diagrama 1360) albul cîștigă aplicînd aceeași metodă : **1...Rg7** (referitor la 1...Re8, vezi varianta A) **2. Re6 Rg6 3. Cb6 !** („poziția

1360

A. TROITKI, 1906



Albul cîștigă

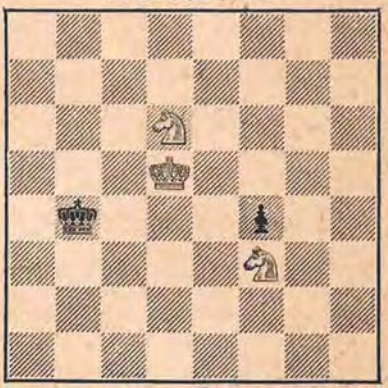
de stînjenire" — compară cu diagrama 1356 — care trece de obicei în „poziția frontală". „Poziția de stînjenire de tipul doi" care survine după 3. Cf6, nu era indicată aci, deoarece negrul răspunde 3...Rh6 și nu merge 4. Rf7 din cauza patului) **3...Rh6** (dacă 3...Rg7, atunci 4. Cd7 Rg6 5. Cf8+ și cîștigă — vezi exemplul precedent ; la 3...Rh5 urmează 4. Rf5 ! Rh6 5. Cd7 Rg7 6. Re6 Rg6 7. Cf8+ etc. ; sau 5...Rh5 6. Cf8 Rh6 7. Ce6 Rh5 8. Cg7+ Rh6 9. Rf6 Rh7 10. Cf5 și cîștigă) **4. Rf6 Rh7** (dacă 4...Rh5, atunci 5. Rf5 Rh6 6. Cd7 etc.) **5. Cd7 Rh6 6. Cf8 Rh5 7. Rf5 Rh6 8. Ce6 Rh5 9. Cg7+** și cîștigă.

Varianta A : **1...Re8 2. Rd6 Rd8 3. Ce7 !** („poziția laterală de tipul doi") **3...Re8 4. Cc6 !** („poziția diagonală deschisă" — compară cu diagrama 1352) **4...Rf7** (sau 4...Rf8 5. Re5 ! Rf7 6. Rf5 Re8 7. Re6 Rf8 8. Cce5 Re8 9. Cf7 ! Rf8 10. Cd6 ! Rg7 11. Rf5 ! Rf8 12. Rf6 Rg8 13. Cf5 Rf8 14. Cg7 și cîștigă) **5. Re5 ! Re8 6. Re6 !** („poziția diagonală") **6...Rf8 7. Cce5 ! Re8** (sau 7...Rg7 8. Cd7 ! Rg6 9. Cf8+ ! etc.) **8. Cf7 ! Rf8 9. Cd6 ! Rg8** (sau 9...Rg7 10. Rf5) **10. Rf5 Rg7 11. Rg5 Rg8 12. Rg6 Rf8 13. Rf6 Rg8 14. Cf5 Rf8 15. Cg7 Rg8 16. Ce6 Rh7 17. Rg5** și cîștigă.

Poziția lui Troițki din diagrama 1361 este ceva mai dificilă. Troițki arată că atunci cînd pionul se află la f4, matul nu se poate da pe cîmpul h1, ci numai

1361

A. TROITKI, 1906



Albul cîștigă

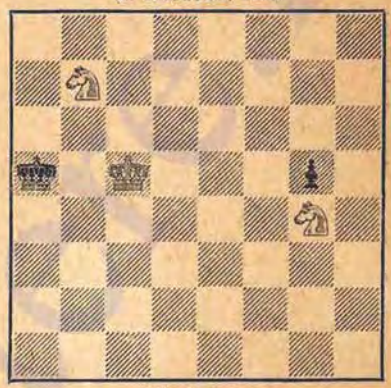
în colţurile a1, a8 sau h8. De aceea la **1...Re3** trebuie jucat **2. Re4**, împiedicînd regele negru să se îndrepte spre colţul h1. Dacă **1...Rb3**, atunci **2. Rd4! Rb4 3. C:f7! Rb5** (sau 3...Rb3 4. C7e5, de exemplu : 4...Rc2 5. Rc4 Rd1 6. Rd3, sau 4...Rb4 5. Cc6+ Rb3 6. Rd3, creînd „poziţia laterală" — compară cu diagrama 1348) **4. C7e5!** („poziţia frontală") **4...Rb4** (după 4...Rb6 5. Rd5 Rb5 6. Cc6 Rb6 7. Ccd4! Rb7 8. Re6! Rb6 9. Rd6 Rb7 10. Ce6 Rb6 11. Cc7 Rb7 12. Cd5 Ra6 13. Rc5 Rb7 14. Cb4 Rc7 15. Ca6+ Rd7 16. Rd5 Re7 17. Cc5 Rf6 18. Re4! Re7 19. Re5 şi regele negru este alungat fie în colţul h8, fie în colţul a8) **5. Cc6+** („poziţia de şah lateral") **5...Rb3** (în această variantă regele negru este alungat spre cîmpul a1. Referitor la 5...Rb5 6. Rd5 Rb6 7. Ccd4, vezi mai sus) **6. Rd3 Ra4** (sau 6...Rb2 7. Ccd4 Ra3 8. Rc4 Ra4 9. Cb3 Ra3 10. Cc5 Rb2 11. Rd3 Ra3 12. Rc3 Ra2 13. Cd3 Ra3 14. Cb2 Ra2 15. Cc4 şi cîştigă) **7. Re4 Ra3 8. Ccd4 Rb2 9. Rb4 Ra2 10. Ce2 Rb2 11. Cc3 Re2 12. Re4 Rb2 13. Cb5 Re2 14. Ca3+ Rb2 15. Rb4 Re1 16. Re3 Rd1 17. Rd3!** (nu permite regelui negru să ajungă la h1) **17...Re1 18. Ce4 Rd1 19. Cb2+ Re1 20. Re3 Rb1 21. Cd3 Ra2 22. Rb4 Ra1 23. Rb3 Rb1**. Acum albul dă mat în trei mutări : **24. Cd2+ Ra1 25. Cb4** f3 **25. Ce2** mat.

Dacă pionul negru de pe coloana turnului stă pe linia a cincea, atunci albul cîştigă, indiferent de poziţia regelui negru. Cînd pionul negru stă pe cîmpul f3, matul este posibil numai în două colţuri — a1 şi h8 ; dacă regele negru reuşeşte să ajungă la a8, atunci partida este remiză.

Pionul de pe coloana calului pierde de asemenea, dacă este situat pe linia a şasea sau a şaptea — matul este, în aceste cazuri, posibil în toate cele patru colţuri. În unele cazuri intră în arenă şi calul de rezervă, cu scopul de a micşora mobilitatea regelui advers ; după ce şi-a îndeplinit misiunea, calul de rezervă blochează din nou pionul, dar acum pe alt cîmp. Această manevră se realizează în poziţia din diagrama 1362 : **1...Ra4** (nu merge 1...Ra6 din cauza 2. Rc6 Ra7 3. Cc5! Rb8 4. Rd7 şi mat în cîteva mutări) **2. Re4**

1362

A. TROITKI, 1906



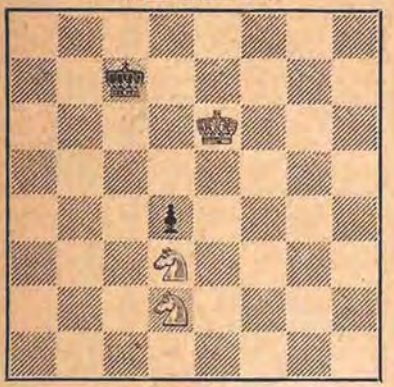
Albul cîştigă

Ra3 3. Cc5 Rb2 4. Rd3 Rc1 5. Ce3! (barînd drumul regelui negru) **5...g4** (nu există ceva mai bun. La 5...Rb1 sau 5...Rb2, albul joacă corespunzător 6. Rc3 sau 6. Rd2) **6. Re3 g3 7. Cd3+! Rb1 8. Cg2!** şi s-a ajuns la poziţia din diagrama 1338, după mutarea a noua a albului. Trebuie să remarcăm că dacă pionul negru se află la g4, matul se obţine numai în colţurile a1 sau h8.

Cînd pionul negru se află la d4, matul este posibil în toate cele patru colţuri dar, la un joc exact, regele părţii mai slabe evită colţurile a1, a8 şi h8, în urma cărui fapt matul se forţează în colţul h1 (diagrama 1363) : **1. Ce4 Re6 2. Re5!** (cu scopul ca la 2...Rc7 să poată răspunde 3. Rd5 Rd7 4. Cb6+ etc.) **2...Rd7** (dacă 2...Rb5, atunci 3. Rd5 Ra6 ? 4. Rc6 Ra7 5. Cd6 Ra6 6. Cb7 Ra7 7. Cbc5 şi cîştigă ; dacă 3...Ra4, atunci 4. Cd2! Rb5 5. Rd6 Rb6 6. Rd7 Rb7 ? 7. Cc4! etc., sau 6...Rb5! 7. Rc7

1363

A. TROITKI, 1906



Albul cîştigă

Ra6 8. Rc6 Ra5 9. Rc5 ! Ra6 10. Cc4 Rb7 11. Rd6 Rc8 12. Ca5 Rd8 13. Cb7+ şi regele negru este alungat în colţul h1, ca în varianta principală) **3. Rf6 ! Rc7 4. Re7 Rc6 5. Re6 Rc7 6. Rd5 Rd7 7. Cb6+ Re7** (sau 7...Rc7 8. Rc5 Rd8 9. Rd6 Re8 10. Cd5 Rd8 11. Ce7 Re8 12. Cc6 Rf7 13. Re5 Rg6 14. Cd8 Rg5 15. Cf7+ Rg4 16. Re4, analog variantei principale) **8. Re5 Rf7 9. Cd5 Rg6** (sau 9...Re8 10. Rd6, de exemplu : 10...Rd8 11. Cc7 Rc8 12. Ce6 Rb7 13. Rc5 Ra6 14. Cd8 Ra5 15. Cb7+ Ra4 16. Rc4 şi cîştigă ; la 10...Rf7 urmează 11. Rd7 Rf8 12. Cf6 Rf7 13. Ce8 Rf8 14. Cd6 Rg7 15. Re6 ! Rg6 16. Cf7 etc.) **10. Re6 Rg5 11. Cf6 Rg6** (sau 11...Rh4 12. Rf5 Rg3 13. Re4 Rg2 14. Rf4 Rh3 15. Ce4 Rh4 16. Cg3) **12. Cg4 Rh5** (dacă 12...Rg7 sau 12...Rg5, atunci 13. Cge5) **13. Rf5 Rh4 14. Cf6 Rg3** (sau 14...Rh3 15. Re5 ! Rg3 16. Re4) **15. Re4 Rg2** (sau 15...Rh3 16. Rf3 Rh4 17. Rf4 Rh3 18. Ce4 Rh4 19. Cg3) **16. Ch5 Rh3 17. Rf4 Rh4** (sau 17...Rg2 18. Rg4 Rf1 19. Rf3) **18. Cg3 Rh3 19. Cf5 Rh2 20. Rg4 Rg2 21. Cg3 ! Rh2 22. Ce2 Rg2 23. Cef4+ Rh2 24. Rf3 Rg1 25. Re2 Rh2 26. Rf2** (s-a ajuns la o poziţie simetrică cu cea din diagrama 1333) **26...Rh1 27. Ch3 !** (calul este adus la e4, deoarece trebuie să se ţină seama de posibilitatea tranformării pionului în cal) **27...Rh2 28. Cg5 Rh1 29. Ce1 ! d3 30. Cef3 d2 31. Ce4 ! d1C+ 32. Rg3** şi **33. Cf2** mat.

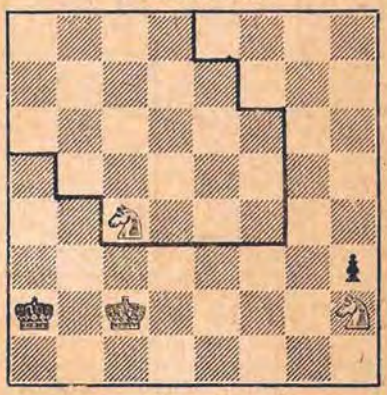
Dacă pionul central al negrului stă la d3, atunci matul poate fi dat numai în două colţuri : a8 şi h1. La a8 matul se dă în cazul cînd poziţia de colţ a fost obţinută în stadiul premergător al partidei. Matul se poate da şi la h8, dacă poziţia necesară a survenit în lupta precedentă iar calul de rezervă se apropie de regele negru închis în colţ, cu şah (compară cu diagrama 1331).

Jocul împotriva pionului h4 se desfăşoară în multe cazuri la fel ca şi în finalurile cu pionul f4. În afara cazului din diagrama 1340 matul este posibil în toate cele patru colţuri. Adeseori jocul împotriva pionului h4 se reduce la jocul împotriva pionului h3. În afara metodelor obişnuite de luptă, în acest final se folosesc şi alte metode noi : 1. sacrificarea calului de rezervă, 2. atacarea regelui părţii mai slabe cu toate cele trei figuri, pionul fiind lăsat liber.

Înainte de a studia poziţii cu pionul h4, trebuie să examinăm un final interesant cu pionul la h3 (diagrama 1364).

1364

A. TROITKI, 1906

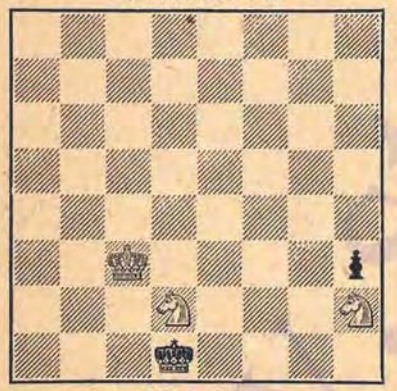


Albul cîştigă

Cum a demonstrat Troiţki, negrul obţine remiza dacă regele său pătrunde în zona de remiză arătată în diagramă. De aceea, în cazul de faţă, albul cîştigă: **1...Ra1** (la prima vedere s-ar părea că albul nu poate cîştiga, deoarece calul de rezervă n-are timp să ajungă pe flancul damei) **2. Rb3! Rb1 3. Cd2+!** (datorită acestei manevre, regele negru este scos din colţul a1) **3...Re1** (altfel urmează mat în trei mutări) **4. Re3 Rd1** (vezi diagrama 1365) **5. Cb3! Re2** (dacă 5...Re1, atunci 6. Rd4! Re2 7. Re4 Rf2 8. Cc1! Re1 9. Rd3 Rd1

1365

A. TROITKI, 1906



Albul cîştigă

10. Ce2 Re1 11. Cc3 Rf2 12. Rd2 Rg3 13. Re3, de exemplu: 13...R:h2 14. Rf2 Rh1 15. Ce4 Rh2 16. Cd2 Rh1 17. Cf1 h2 18. Cg3 mat; la acelaşi rezultat duce şi 7...Re1 8. Re3 Rd1 9. Rd3 Re1 10. Cd4 Rd1 11. Ce2 Re1 12. Cc3) **6. Rd4 Rf2 7. Ce1! Rg3** (sau 7...Rg2) **8. Re3!** (nu merge acum 8...R:h2 din cauza 9. Rf2 Rh1 10. Ce2 Rh2 11. Cc3 Rh1 12. Ce4 Rh2 13. Cd2 Rh1 14. Cf1 h2 15. Cg3 mat. Dacă 8...Rg2, atunci 9. Ce2! R:h2 10. Rf3 Rh1 11. Rf2 Rh2 12. Cc3, sau 9...Rh1 10. Rf2! R:h2 11. Cc3 şi mat în patru mutări) **8...Rh4 9. Rf4 Rh5 10. Rf5.** Acum negrul are de ales între două continuări: el poate juca **10...Rh4** sau **10...Rh6.** După **10...Rh4 11. Ce2 Rh5 12. Cg3+ Rh4** (dacă 12...Rh6 13. Rf6 Rh7 14. Cf5 regele negru este înconjurat în colţul h8) **13. Cgf1 Rh5 14. Ce3 Rh6** (14...Rh4 15. Ceg4! duce la poziţia lui Bolton — diagrama 1344) **15. Rf6 Rh7** (sau 15... Rh5 16. Ceg4) **16. Cf5 Rg8 17. Re7 Rh7 18. Rf7** şi survine poziţia din diagrama 1325. Dacă însă **10...Rh6,** atunci **11. Rf6,** de exemplu: **11...Rh5 12. Ce2 Rh4! 13. Rf5 Rh5 14. Cg3+** etc. vezi mai sus, sau **11...Rh7 12. Cd3! Rg8 13. Re7 Rh7** (nu este mai bine 13...Rg7 14. Cf4) **14. Rf7 Rh6 15. Rf6 Rh7** (sau 15...Rh5 16. Ce5) **16. Ce5 Rg8 17. Cg6 Rh7 18. Ce7 Rh6 19. Cf5+ Rh5 20. Ce3 Rh6** (cealaltă retragere a regelui duce la poziţia lui Bolton) **21. Ceg4+ Rh7! 22. Rf7 Rh8 23. Ch6 Rh7 24. Cf5** etc.

Analiza poziţiei lui Troiţki duce la concluzia că jocul împotriva pionului negru h3 se încheie foarte deseori cu finalul „Cal contra pion", sau cu poziţia lui Bolton. Să examinăm acum poziţia cu pionul negru la h4 (diagrama 1366). Dacă regele părţii mai slabe rămîne în apropierea pionului, atunci el este alungat de pe cîmpurile g3 şi h3 cu ajutorul unei deplasări corespunzătoare a cailor, în unele variante apărînd poziţia lui Plotiţîn (vezi diagrama 1345).

În poziţia din diagramă, jocul se desfăşoară astfel: **1...Rg2** (sau 1...Rg3 2. Re4 Rh3 3. Re5 Rg3 4. Rf5 Rh3 5. Cf1 Rg2 6. Cgh2 Rf2 7. Re4 trecînd în varianta principală) **2. Rf4 Rh3!** (altfel negrul este făcut repede mat) **3. Cf1 Rg2 4. Cgh2 Rf2** (la alte continuări survine poziţia lui Plotiţîn) **5. Re4 Re2 6. Rd4.** După **6...h3 7. Re4 Rd1 8. Re3 Re1 9. Cd2,** sau **6...Rd1** albul răspunde **7. Re3** şi în cele din urmă survine una dintre poziţiile lui Troiţki, din diagramele 1364—1365. Dacă însă regele părţii mai slabe se află departe de pion, atunci lupta se desfăşoară analog partidei Juravlev-Uruimagov (vezi mai jos diagrama 1371).

În următorul exemplu (diagrama 1367) regele negru stînjenește înaintarea pionului și de aceea albul poate să joace cu ambii cai, fără să se preocupe de

1366
A. TROITKI, 1906

Albul cîștigă

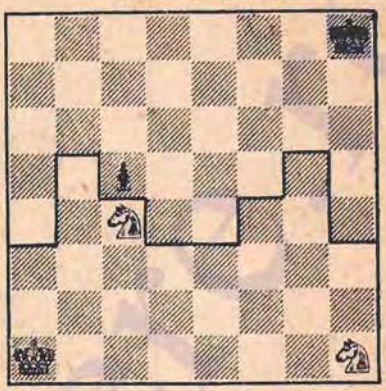
1367
A. TROITKI, 1906

Albul cîștigă

oprirea pionului: **1...Rh5** (sau 1...Rh? 2. Rg5 Rh2 3. Rg4 h5+ 4. Rh4 și matul este inevitabil) **2. Ce3 Rh6 3. Rf6 Rh5 4. Ce4 Rh6! 5. Rf7 Rh5 6. Rg7 h6** (sau 6...Rh4 7. Rh6) **7. Rf6 Rh4 8. Rg6 h5 9. Rf5 Rh3 10. Rf4!** (ieșirea regelui negru spre partea de sus a tablei, este acum închisă de propriul pion și regele alb se grăbește să ajungă la f2) **10...Rh2** (sau 10...Rh4 11. Cg2+ Rh3 12. Rf3 Rh2 13. Rf2 Rh3 14. Cf6! Rh2 15. Cf4 și cîștigă) **11. Rf3 Rg1** (liberînd drumul pionului) **12. Cg5 h4 13. Re2 h3 14. Cf3+ Rh1 15. Ch2!** (sacrificînd unul dintre cai, albul dă mat cu celălalt) **15...R:h2** (sau 15...Rg1 16. Re1 Rh1 17. Rf1) **16. Rf2 Rh1 17. Cf1 h2 18. Cg3** mat.

În încheierea acestui capitol, trebuie să tragem concluziile și să examinăm cîteva cazuri din practica șahistă. În diagrama 1368 sînt arătate pozițiile limită ale pionului blocat de calul de rezervă, în care partea mai tare obține cîștigul, indiferent de poziția celorlalte

1368
A. TROITKI, 1906



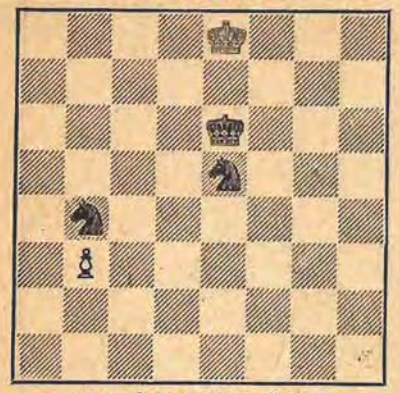
Linia frîntă indică pozițiile limită pe care le poate ocupa pionul negru, pentru ca albul să poată cîștiga

figuri. Dacă regele părții mai slabe se află într-unul din colțuri, atunci pozițiile se modifică (vezi diagramele 1339—1340).

În partida Norman-Lilienthal (diagrama 1369) negrul n-a reușit să-și valorifice avantajul material. Trebuia jucat **1...Cf7!** („poziția laterală de tipul doi") **2. Rf8 Cd6!** („poziția diagonală deschisă") **3. Rg7** (cea mai bună șansă. Dacă 3. Rg8, atunci 3...Rf5! 4. Rf8 Rf6 5. Rg8 Cf5 6. Rf8 Cg7 7. Rg8 Ce6 și regele alb este făcut mat) **3...Rf5 4. Rh6** (altfel regele alb poate fi înconjurat în colțul h8) **4...Ce8!** („poziția întoarsă" — compară cu diagrama 1351) **5. Rh5** (după 5. Rh7 Rg5 6. Rg8 Rf6 regele alb este făcut mat în colțul h8, de exemplu: 7. Rf8 Cg7 8. Rg8 Ce6 9. Rh7 Rg5 etc., sau 7. Rh7 Cg7 8. Rh6 Cd3! 9. b4 Ce5 10. b5 Cg4+ 11. Rh7 Rf7 12. b6 Ce8 13. b7 Cef6+ 14. Rh8 Ce5 15. b8D Cg6 mat) **5...Cg7+!** („poziția șahului lateral") **6. Rh4 Rf4 7. Rh3 Cf5** (aici regele alb este amenințat să fie făcut mat la h1) **8. Rg2** (nu este bine 8. Rh2 din cauza 8...Rf3, de exemplu: 9. Rg1 Ce3 10. Rh2 Rg4 etc.,

1369

NORMAN-LILIENTHAL.
Hastings. 1934



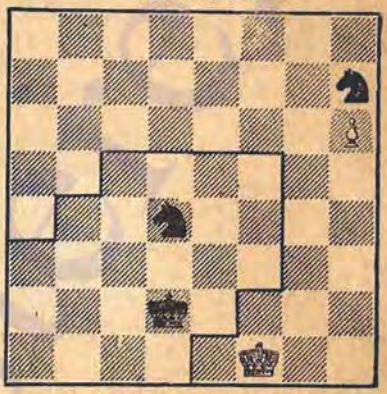
Negrul la mutare cîştigă

sau 9. Rh3 Cd3 10. b4 Cf4+ 11. Rh2 Rf2 12. b5 Ce3 13. b6 Cg4+ 14. Rh1 Ce2 15. b7 Cg3 mat) **8...Re3 9. Rf1 Ch4** (creînd din nou „poziţia întoarsă") **10. Re1** (altfel albul este făcut mat pe cîmpul h1) **10...Cg2+ 11. Rd1 Rd3 12. Rc1 Ce3.** Toată această variantă constituie o bună ilustrare a metodei lui Troiţki. Regele alb a fost obligat să se deplaseze în direcţia voită căci cea mai mică oprire în colţurile h8 sau h1 ar fi dus la o catastrofă imediată. Restul este simplu : **13. Rb2** (sau 13. Rb1 Rd2 ! 14. Rb2 Cec2) **13...Cec2 14.Re1 Re2 15. Rb1 Rd1 16. Rb2 Rd2 17. Rb1 Ca3+ 18. Rb2 Cb5 19. Rb1 Cd3 20. b4 Ce3+ 21. Ra1 Re2 22. b5 Ce1 23. b6 Cb3** mat.

În poziţia din diagrama 1370 lupta s-ar fi terminat remiză, dacă regele alb ar fi fost aşezat undeva în interiorul zonei de remiză, sau ar fi putut pătrunde în ea, compară cu diagrama 1364. Negrul ar fi putut cîştiga în modul următor: **1...Ce2 ! 2. Rf2 Ce1 3. Rf1 Cd3 4. Rg2 Re3 ! 5. Rg1 Rf4 6. Rg2 Rg4 7. Rf1 Rf3 8. Rg1 Cf4 9. Rf1 Cg2 10. Rg1 Ce3 11. Rh2 Rg4 12. Rg1 Rg3 13. Rh1 Rf2 14. Rh2 Cg5 ! 15. h7 Cg4+ 16. Rh1 Ce4 17. h8D Cg3** mat sau **2. Rf2 Ce1 3. Rg3 Re3 4. Rg4 Re4 5. Rg3** (dacă 5. Rh5, atunci 5...Rf5 6. Rh4 Cd3 ! cu variantele : 7. Rg3 Re4 ! 8. Rg4 Cf2+ — vezi mai jos, sau 7. Rh3 Rf4 ! 8. Rg2 Rg4 9. Rf1 Rf3 şi regele alb este încercuit. În afară de 6...Cd3, se poate juca şi continuarea indicată de

1370

SMÎSLOV-LILIENTHAL.
Moscova, 1941



Negrul la mutare cîştigă

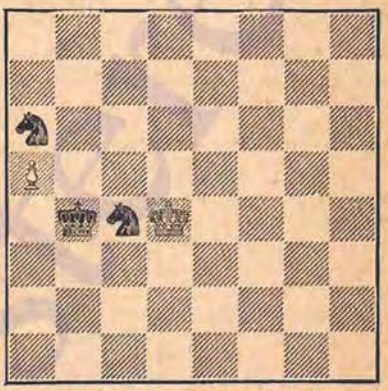
Botvinnik 6...Rf4 7. Rh5 Cf3, ajungînd în poziţia lui Bolton (vezi diagrama 1344); este adevărat, albul nu este obligat să răspundă la 6...Rf4 cu 7. Rh5 ; mult mai tare este 7. Rh3, şi mutarea Cd3 nu poate fi evitată) **5...Cd3 !** (din nou aceeaşi „poziţie frontală") **6. Rg2** (sau 6. Rg4 Cf2+) **6...Rf4 7. Rh3** (sau 7. Rg1 Rg3 8. Rf1 Rf3 9. Rg1 Cf4 etc.) **7...Rf3 8. Rh4** (după 8. Rh2 Cf4 ! lupta se termină) **8...Ce5 9. Rh5** (cea mai bună şansă, deoarece continuarea 9. Rh3 Cg6 10. Rh2 Cf4 11. Rg1 Re2 duce repede la mat) **9...Re3 !** (cu scopul de a trece rîndul la mutare adversarului. Nu merge direct 9...Rf4 din cauza 10. h4) **10. Rh4 Rf4 11. Rh3** (la poziţia lui Bolton duce 11. Rh5 Cf7 12. Rg6 Cfg5 sau 12. Rh4 Cfg5 13. Rh5 Rg3 14. Rg6 Rg4 etc.) **11...Rf3 12. Rh2** (după 12. Rh4 Cf7 13. Rh5 Cfg5 se ajunge la poziţia lui Bolton, iar conti-

nuarea 13. Rh3 Cfg5+ 14. Rh2 ! Rf2 15. Rh1 Ch3 16.Rh2 Cf4 duce repede la mat) **12...Cg6 13. Rh3** (nu merge 13. Rg1 din cauza 13...Cf4 14. Rf1 Cg2 15. Rg1 Ce3 etc.) **13...Cf4+ 14. Rh4 Ce6 ! 15. Rh3** (sau 15. Rh5 Ceg5 16. Rh4 Rf4 17. Rh5 Rg3 ajungîndu-se la poziția lui Bolton) **15...Ceg5+ 16. Rh2** (sau 16. Rh4 Rf4 17. Rh5 Rg3 18. Rg6 Rg4 și cîștigă) **16...Rf2 17. Rh1 Ch3 18. Rh2 Cf4 19. Rh1 Rg3** (cu scopul de a schimba opoziția orizontală pe cea verticală) **20. Rg1 Cg2 21. Rf1 Rf3 22. Rg1 Ce3 23. Rh2 Rg4 24. Rg1 !** (după 24. Rh1 Rg3 25. Rg1 Cg5 calul de rezervă se apropie de regele alb cu șah. Însă și la mutarea din text există apărare) **24...Rg3 25. Rh1 Rf2 ! 26. Rh2 Cg5 ! 27. h7 Cg4+ 28. Rh1 Ce4 29. h8D Cg3** mat. Dacă **2. Rg2,** atunci **2...Re3 !** (nu 2...Ce1+ ? 3. Rf2 și regele alb intră în zona de remiză) **3. Rg3** (slab este 3. Rf1 ? Rf3 4. Rg1 Ce3 5. Rh2 Rg4 etc.) **3...Ce1 4. Rg4 Re4 5. Rg3 Cd3 6. Rg4 Cf2+ 7. Rg3 Re3 8. Rg2** (sau 8. Rh4 Rf4 9. Rh5 Ce4 10. Rg6 Ceg5 și cîștigă) **8...Ce4 9. Rf1** (și după 9. Rg1 Rf3 ! 10. Rf1 Cf2 11. Re1 Re3 12. Rf1 Cd3 13. Rg1 Rf4 ! 14. Rg2 Rg4 albul nu are salvare) **9...Rd2 10. Rg2 Re2 11. Rg1 Cd2 12. Rg2 Cf1 13. Rh3** (la 13. Rg1 negrul răspunde 13...Ce3 14. Rh2 Rf3 15. Rh3 Cg2 16. Rh2 Cf4 și cîștigă) **13...Rf3 14. Rh4 Cg3 15. Rh3 Cf5 ! 16. Rh2 Ce3 17. Rh3 Cg2 18. Rh2 Cf4 19. Rg1 Re2 20. Rh2 Rf2** etc. — vezi mai sus. În loc de **1...Ce2 !** în partidă s-a jucat **1...Ce6** (?) **2. Rf2 Ceg5** și după o serie de manevre infructuoase negrul a acceptat remiza.

O bună înțelegere a acestui final a arătat Uruimagov în partida cu Juravlev. Cum se vede din diagrama 1371, negrul trebuie să alunge în primul rînd regele alb din centru. A urmat **1...Cb2 !** (creînd „poziția diagonală") **2. Rd5 Rb5 3. Rd4 Re6** (se poate juca și așa, dar mai logic este 3...Ca4, de exemplu : 4. Rd5 Cc3+ 5. Rd4 Rb4 6. Rd3 Cb5 7. Re4 Rc5 8. Re5 Cd4 9. Re4 Cc6 10. Rd3 Rb4 **11. Re4** Rc4 12. Re3 Ccb4 13. Re4 Cd3 14. Re3 Cdc5 15. Rf4 Rd5 16. Re3 Re5 17. Rf3 Cd3 18. Re3 Cf4 19. Rf3 Cd5 20. Rg3 Re4 21. Rg4 Cf6+ 22. Rg3 Re3 ; la același rezultat duce și 4. Rd3 Rc5 5. Re4 Cb2 6. Re5 Cd3+ 7. Re4 Rc4 8. Re3 Cdc5 etc.) **4. Rc3 Ca4+ 5. Rd4 C4c5** (mai bine este 5...Rb5, cu „poziție frontală" — vezi mai sus) **6. Re5**

1371

JURAVLEV-URUIMAGOV, Kalinin, 1952



Negrul la mutare cîștigă

Cb3 7. Re6 (mai multă rezistență se putea opune cu 7. Re4 la care negrul trebuie să joace 7...Rc5 8. Rd3 ! Rd5 9. Rc3 Cd4 10. Rd3 Cb5 11. Re3 Rc4 12. Re4 Cd6+ 13.Re3 Rc3 14.Rf4 Rd4 15. Rf3 Cf5 16. Rf4 Ce3 17. Rf3 Cd5 etc.) **7...Cd4+ 8. Re5 Rc5 9. Re4 Ce6 10. Rf5 Rd5** (mai exact este 10... Rd6, de exemplu : 11. Rf6 Ce7, sau 11. Re4 Re6 12. Rf4 Cd4 13. Re4 Cf5 14. Rf3 Re5 etc.) **11. Rf4 Cd4 ! 12. Rg4** (dacă 12. Re3, atunci 12...Ce6 creînd „poziția frontală": 13. Rd3 Cf4+ 14. Re3 Re5 15. Rf3 Cd5 16. Rg4 Rf6 17. Rf3 Rf5 18. Rg3 Cf6 19. Rf3 Cg4 și regele alb este alungat spre marginea tablei) **12...Re5 !** (, poziția frontală") **13. Rg5** (sau 13. Rg3 Re4 14. Rg4 Cf3 15. Rg3 Ce5 16. Rf2 Rd3 etc.) **13...Cf3+ 14. Rg6 Re6 ! 15. Rh6** (dacă 15. Rg7,

atunci desigur 15...Ce5, de exemplu: 16. Rh6 Rf5 ! 17. Rh5 Cg6 18. Rh6 Cf4 19. Rh7 Re6 ! 20. Rh6 Rf6; o luptă cu un astfel de caracter a mai fost întîlnită adeseori în exemplele precedente) **15...Rf6 16. Rh5 Rf5 17. Rh6 Ce5 18. Rh5 Cg4** (prima parte a planului strategic este încheiată — regele alb a fost alungat din centru. Următoarea sarcină a negrului este alungarea regelui alb în colţ) **19. Rh4 Cf6 20. Rg3 Re4 21. Rh3?** (această greşeală simplifică soluţia problemei, deoarece negrul reuşeşte să încercuiască regele alb în jurul colţului h1. El ar fi avut mai multe greutăţi de întîmpinat după 21. Rf2 Ch5 22. Re2 Cg3+ 23. Rd2 Rd4 24. Rc2 Ce4, deşi şi în acest caz regele alb este făcut mat, fie în colţul a1, fie în colţul h1) **21...Rf3 ! 22. Rh4 Rf4 23. Rh3 Ce4 24. Rh4?** (încă o greşeală. Trebuia jucat 24. Rg2 cu o luptă lungă) **24...Cg3 ! 25. Rh3 Cf5 26. Rg2 Re3 27. Rh2?** (permite să se forţeze un mat rapid, care ar fi putut fi amînat jucînd 27. Rf1 Ch4 28. Re1 Cg2+ 29. Rd1 Rd3 30. Rc1 Ce3; în această variantă regele alb ar fi fost făcut mat pe cîmpul a1) **27...Rf2 28. Rh3 Rf3 29. Rh2 Ce3 30. Rh3 Cg2 31. Rh2 Cf4 32. Rg1 Re2 33. Rh1 Rf1 34. Rh2 Rf2** (acum intră în luptă calul de rezervă, deoarece regele alb nu mai poate scăpa de încercuire) **35. Rh1 Ce5 !** şi albul a cedat în legătură cu continuarea **36. a6 Ce4 37. a7 Cg3+ 38. Rh2 Cf1+ 39. Rh1 Ce2 40. a8D Ceg3** mat.

Vorbind despre diagrama 1340, noi am arătat deja că împotriva pionului h4 nu se poate da mat în colţul a1 dacă la mutare este negrul. În acest caz trebuie scos regele negru din colţul a1. Trebuie jucat **1. Rc2 Ra2 2. Cb4+ Ra3** (altfel urmează mat în patru mutări) **3. Rc3 Ra4 4. Ce2** după care lupta se desfăşoară aproximativ la fel ca în partida Juravlev-Uruimagov: **4...Rb5 5. Rd4 Re6** (5...Ra4 6. Rc4; 5...Ra5 6.Rc5) **6. Ca3 Rd6** (6...Rb6 7. Rd5 Ra5 8. Rc4 Ra4 9. Cb5 Ra5 10. Cc3 sau 8...Rb6 9. Cc2 Rc6 10. Cd4+ Rd6 11. Cf3 Rc6 12. Ce5+) **7. Cb5+ Re6** (7...Re6 8. Re4 Rf6 9. Cd4) **8. Re4 Rb6 9. Cd4 Rc7** (9...Ra5 10. Rb3 Rb6 11. Rb4) **10. Re5 Rd7 11. Cf3 Re7** (11...Re6 12. Rc6 Rf5 13. Rd5 Rg4 14. Cfg5) **12. Ce5 Rb7 13. Ce4 Re7 14. Cb6 Rb7** (14...Rd8 15. Rd6) **15. Cd5 Ra7 16. Re6 Ra6 17. Cb6 Ra5 18. Rc5 Ra6 19. Ce4 Rb7 20. Rd6 Re8** (20...Ra6 21. Rc6; 20...Ra7 21. Rc7) **21. Ca5 Rd8 22. Cb7+ Re8 23. Re6 Rf8 24. Cd6 Rg7 25. Rf5 Rh6 26. Ce8 Rh7 27. Rg5 Rg8 28. Rf6 Rh7** (28...Rf8 29. Cg7) **29. Rf7 Rh6 30. Cg7 Rh7 31. Cf5 Rh8 32. Cg5 h3 33. Ce7 h2 34. Cg6** mat.

BIBLIOGRAFIE

1. **I. Rabinovici**, „Endspiel", Moscova—Leningrad, 1938
2. **J. Berger**, „Teoria și practica finalurilor" (Theorie und Praxis der Endspiele) Ed. I. Tradus și redactat de I. Maizelis, Moscova—Leningrad, 1928
3. **I. Kan**, „Creația șahistă a lui N. D. Grigoriev", Moscova, 1954
4. **A. Troițki**, „Culegere de studii șahiste", Moscova—Leningrad, 1934
5. **V. Sozin**, „Ce trebuie să știe fiecare despre final", Moscova—Leningrad, 1931
6. **B. Blumenfeld**, „Rolul finalului în partida de șah", Leningrad, 1929
7. **L. Kubbel**, „250 de studii alese", Moscova—Leningrad, 1938
8. **V. Platov**, „150 de studii moderne, selecționate", Moscova, 1925
9. **V. și M. Platov**, „Culegere de studii șahiste", Moscova—Leningrad, 1928
10. **A. Herbstmann**, „Studiul șahist în U.R.S.S.", Moscova—Leningrad, 1934
11. **A. Herbstmann**, „Studiul șahist modern", Moscova—Leningrad, 1937
12. **A. Herbstmann**, „Partida de șah și compoziția", Moscova—Leningrad, 1930
13. **V. Cehover**, „Studii de șah de diferiți autori", Leningrad, 1950
14. **A. Mandler**, „Studiile lui Richard Reti", Moscova—Leningrad, 1931
15. **I. Averbach**, „Despre teoria finalurilor cu nebuni de culori diferite" (articol în culegerea lui L. Abramov „Șahul în 1950", Moscova, 1952).
16. **I. Averbach**, „Nebun contra cal, cu pioni pe tablă" (articol în culegerea lui L. Abramov „Șahul în 1951—1952", Moscova, 1953)
17. **P. Keres**, „Final de dame" (articol în culegerea lui L. Abramov „Șahul în 1947—1948", Moscova, 1951)
18. **V. Rauzer**, „Nebunul și pionii de pe coloana turnului" (articol în culegerea lui N. Grekov și I. Maizelis „Anuarul șahist", volumul II, 1936, Moscova, 1938)
19. **S. Tarrasch**, „Doi pioni legați în finaluri cu nebuni de culori diferite" (articol în culegerea lui N. Grekov și I. Maizelis „Anuarul șahist", volumul II, 1936, Moscova, 1938)
20. **M. Euwe**, „Finalul turn contra pioni" (articol în revista „Șahmati v SSSR", Nr. 12, 1934)
21. **I. Maizelis**, „Turn și doi pioni izolați contra turn" (articol în revista „Șahmati v SSSR", Nr. 9, 1939)
22. **I. Zek și I. Maizelis**, „Turn și pionii „f" și „h" contra turn" (articol în revista „Șahmati v SSSR", Nr. 11—12, 1940)

23. **M. Botvinnik**, „Finalurile de turnuri cu pionii „f" și „h" (articole în revista „Șahmati v SSSR", Nr. 7—8, 1949 și în culegerea de partide „Meci-turneul pentru titlul de campion absolut al U.R.S.S. la șah", Ed. II, Moscova, 1951)

24. **P. Romanovski**, „Despre teoria finalurilor de turnuri" (articol în revista „Șahmati v SSSR", Nr. 2, 1950.

25. **G. Kasparian**, „Turn și doi pioni legați contra turn" (articole în revista „Șahmati v SSSR", Nr. 4—5, 1946 și Nr. 9, 1948)

26. **N. Grigoriev**, „Dama contra doi pioni liberi legați" (articole în revista „Șahmati v SSSR", Nr. 4—5—6, 1940, pregătite pentru publicare de I. Maizelis).

27. **I. Averbach**, „Turn și pion contra cal și pioni" (articole în revista „Șahmati v SSSR", Nr. 5 și 7, 1948)

28. **I. Rohlin**, „Turn și nebun contra turn" (articol în revista „Șahmati v SSSR", Nr. 7, 1952)

29. **N. Kopaev**, „Turn și pion contra turn și pion" (articol în revista „Șahmati v SSSR", Nr. 1—2, 1949)

30. **V. Ganșin**, „Nebun și pion contra doi pioni" (articol în revista „Șahmati v SSSR", Nr. 6, 1951)

31. **N. Kopaev**, „Turn contra pioni" (articol în revista „Șahmati v SSSR", Nr. 3, 1953)

32. **J. Pospisil**, „O precizare necesară" (notiță în revista „Șahmati v SSSR", Nr. 1, 1955 — completare la analiza lui Keres; vezi, mai sus, punctul 17).

CUPRINSUL

	Pag.
CUVÎNT ÎNAINTE	5
INTRODUCERE	7
Partida de şah. Teoria şi clasificarea finalurilor	7
Transformarea finalului	8
Despre cîteva probleme de strategie şi tactică în final	12
SFATURI METODICE	31
Capitolul I. MATUL ÎMPOTRIVA REGELUI SINGUR	32
Matul cu două turnuri	32
Matul cu dama	32
Matul cu turnul	33
Matul cu doi nebuni	35
Matul cu cai	36
Matul cu calul şi nebunul	37
Capitolul II. TRANSFORMAREA PIONULUI ÎN DAMĂ	40
Rege şi pion contra rege	40
Rege şi doi sau trei pioni contra rege	45
Rege, o figură uşoară şi un pion contra rege	52
Capitolul III. DAMA ÎMPOTRIVA UNEI FIGURI SAU A UNUI PION	56
Damă contra unei figuri uşoare	56
Damă contra turn	56
Damă contra damă	59
Damă împotriva unui pion	61
Capitolul IV. TURNUL CONTRA UNEI FIGURI SAU A UNUI PION	70
Turn contra cal	70
Turn contra nebun	76
Turn contra turn	79
Turn contra pion	80
Capitolul V. O FIGURĂ UŞOARĂ ÎMPOTRIVA UNEI FIGURI UŞOARE SAU A UNUI PION	90
O figură uşoară împotriva unei figuri uşoare	90
Nebun contra pion	90
Cal contra pion	91
Capitolul VI. PION CONTRA UNUIA SAU MAI MULTOR PIONI. PIONI CONTRA PIONI	96
Pion contra pion	96

www.stere.ro

Pag.

Doi pioni contra unui pion 101
Doi pioni contra doi pioni 124
Trei pioni contra unui sau doi pioni 129
Trei pioni contra trei pioni 137
Finaluri cu mai mulţi pioni 142
Capitolul VII. FINALURI CU TURNURI ŞI PIONI 149
Turn şi un pion care nu este marginal, împotriva turnului 149
Turn şi pion de pe coloana turnului contra turn 179
Turn şi doi pioni legaţi contra turn 194
Turn şi pioni dublaţi contra turn 213
Turn şi doi pioni izolaţi contra turn 214
Turn şi doi pioni izolaţi pe coloanele „f" şi „h" contra turn 218
Turn şi pion contra turn şi pion 230
Turn şi doi pioni contra turn şi pion 235
Turn şi doi pioni contra turn şi doi pioni 240
Turn şi trei pioni contra turn şi doi pioni 249
Turn şi trei pioni contra turn şi trei pioni 253
Finaluri de turnuri cu mai mulţi pioni 256
Capitolul VIII. NEBUNI DE ACEEAŞI CULOARE ŞI PIONI 269
Nebun şi pion contra nebun 269
Nebun şi doi pioni contra nebun 275
Nebun şi pion contra nebun şi pion 277
Nebun şi doi pioni contra nebun şi un pion 278
Nebun şi doi pioni contra nebun şi doi pioni 279
Finaluri de nebuni cu mai mulţi pioni 279
Capitolul IX. NEBUNI DE CULORI DIFERITE ŞI PIONI 284
Nebun şi doi pioni contra nebun 284
Nebun şi trei pioni contra nebun 290
Nebun şi doi pioni contra nebun şi pion 301
Finaluri cu nebuni şi mai mulţi pioni 303
Capitolul X. FINALURI CU CAI ŞI PIONI 309
Cal şi pion contra cal 309
Cal şi doi pioni contra cal 313
Cal şi unul sau doi pioni contra cal şi un pion 314
Cal şi doi pioni contra cal şi doi sau trei pioni 317
Finaluri de cai cu mai mulţi pioni 319
Capitolul XI. FINALURI CU DAME ŞI PIONI 324
Damă şi pion contra damă 324
Damă şi doi pioni contra damă 332
Finaluri cu pioni de ambele părţi 334
Capitolul XII. DAMA ÎMPOTRIVA UNEI FIGURI UŞOARE SAU A UNUI TURN CU PIONI PE TABLĂ; DAMA ÎMPOTRIVA PIONILOR 342
Damă împotriva unei figuri uşoare 342
Damă contra cal 342
Damă contra nebun 345
Damă împotriva unui turn cu unul sau doi pioni 348
Damă şi pion contra turn şi pion 361
Damă şi pion împotriva turn şi doi pioni 366
Damă şi pioni împotriva turn şi pion 373
Damă contra doi pioni 374

	Pag
Pioni legați	374
Pioni izolați și dubli	385
Damă împotriva mai multor pioni	389
Damă și pioni contra pioni	392
Capitolul XIII. TURN CONTRA PIONI SAU CONTRA UNEI FIGURI UȘOARE CU PIONI PE TABLĂ	394
Turn și pion contra cal	394
Turn contra cal și pioni	396
Turn contra cal, numărul pionilor fiind egal	398
Turn contra cal, numărul pionilor fiind inegal	406
Turn și pion contra nebun	409
Turn împotriva nebun și pioni	419
Turn împotriva nebun, numărul pionilor fiind egal	423
Turn împotriva nebun, numărul pionilor fiind inegal	427
Turn împotriva a doi pioni	428
Turn împotriva a trei sau patru pioni	439
Turn și pioni contra pioni	443
Capitolul XIV. NEBUN CONTRA CAL, CU PIONI PE TABLĂ	445
Cal și pion contra nebun	445
Cal și doi sau trei pioni contra nebun	449
Nebun și pion contra cal	453
Nebun și doi pioni contra cal	457
Nebun și pion contra cal și pion	459
Cal și doi pioni contra nebun și pion	461
Nebun și doi pioni contra cal și unul sau doi pioni	464
Nebun contra cal cu mai mulți pioni pe tablă	467
Capitolul XV. O FIGURĂ UȘOARĂ CONTRA PIONILOR	477
Nebun contra doi pioni	477
Nebun contra trei pioni	481
Nebun și pion contra pion	482
Nebun și pion contra doi sau trei pioni. Nebun și doi pioni contra mai mulți pioni	490
Nebun și doi pioni, contra doi sau trei pioni	500
Nebun și pion contra pioni	502
Cal contra doi pioni	503
Cal contra trei pioni	504
Matul cu calul	508
Cal și pion contra pion	509
Cal și pion contra doi pioni	513
Cal și pion contra trei sau patru pioni	516
Cal și doi pioni contra unuia sau mai multor pioni	517
Cal și pion contra pioni	519
Capitolul XVI. FINALURI COMPLEXE	520
Turn și nebun contra turn	520
Turn și nebun contra turn, cu pioni pe tablă	524
Turn și cal contra turn	525
Doi cai contra unui pion	528
Opoziția de colț a regilor	529
Alungarea regelui în colț	537
Literatură	549

„300 DE PARTIDE ALESE ALE LUI ALEHIN"

Genialul şahist rus Alex. A. Alehin a deţinut titlul de campion mondial între anii 1927—1935 şi 1937—1946, anul morţii sale, fiind primul jucător în istoria şahului care a păstrat titlul de campion mondial pînă la moarte. Iată ce scrie despre el fostul campion mondial J. R. Capablanca, de la care Alehin a cucerit titlul în 1927 :

„Tabelul succeselor de turneu ale lui Alehin oferă un spectacol convingător. Reprezentant al unei naţiuni slave, avînd o înălţime de peste şase picioare, cîntărind aproape 200 pfunzi englezi, blond şi cu ochi albaştri, Alehin impresionează prin aspectul său cînd apare într-o sală de turneu. El vorbeşte liber şase limbi, are titlul de doctor în drept şi, prin cultura sa generală, depăşeşte considerabil nivelul mijlociu. Se pare că Alehin are cea mai formidabilă memorie şahistă din cîte au existat vreodată. Se spune că el ţine minte pe de rost toate partidele jucate de maeştri sau de şahiştii tari în ultimii 15—20 de ani".

300 DE PARTIDE ALESE ALE LUI ALEHIN COMENTATE DE EL ÎNSUȘI

În această carte au fost adunate 300 dintre cele mai bune partide ale lui Alehin, aproape toate fiind comentate de el însuși.

Cartea cuprinde tot ceea ce este mai prețios în moștenirea pur șahistă și teoretică a lui Alehin, care și-a cucerit de mult nu numai reputația de practician genial, ci și pe aceea de cel mai bun literat-teoretician șahist din prima jumătate a secolului al XX-lea. Partidele lui Alehin, care constituie modele strălucite de creație șahistă, sînt însoțite de comentarii ample, în care dezvăluie cititorului într-o formă vie, autocritică și accesibilă, ideile fundamentale ale deschiderii folosite, gusturile sale, temele strategice și tactice ale jocului de mijloc și face o analiză precisă și laconică a finalurilor rezultate. Marele merit literar al comentariilor lui Alehin constă în aceea că el evită îngrămădirea de variante, păcatul multor literați ai șahului. Comentariile lui Alehin asupra deschiderii au, am putea spune, un caracter șahist-filozofic (cu tot caracterul lor concret) și în aceasta constă marea lor valoare. Același lucru se poate spune despre comentariile lui Alehin în momentele decisive, cruciale, ale luptei. Alehin caută să dezvăluie cititorilor mecanismul strategic al partidei și justificarea logică a loviturii tactice efectuate. Cititorul se va convinge ușor că ideile creatoare ale lui Alehin sînt tot atît de actuale astăzi, ca și în momentul apariției lor.

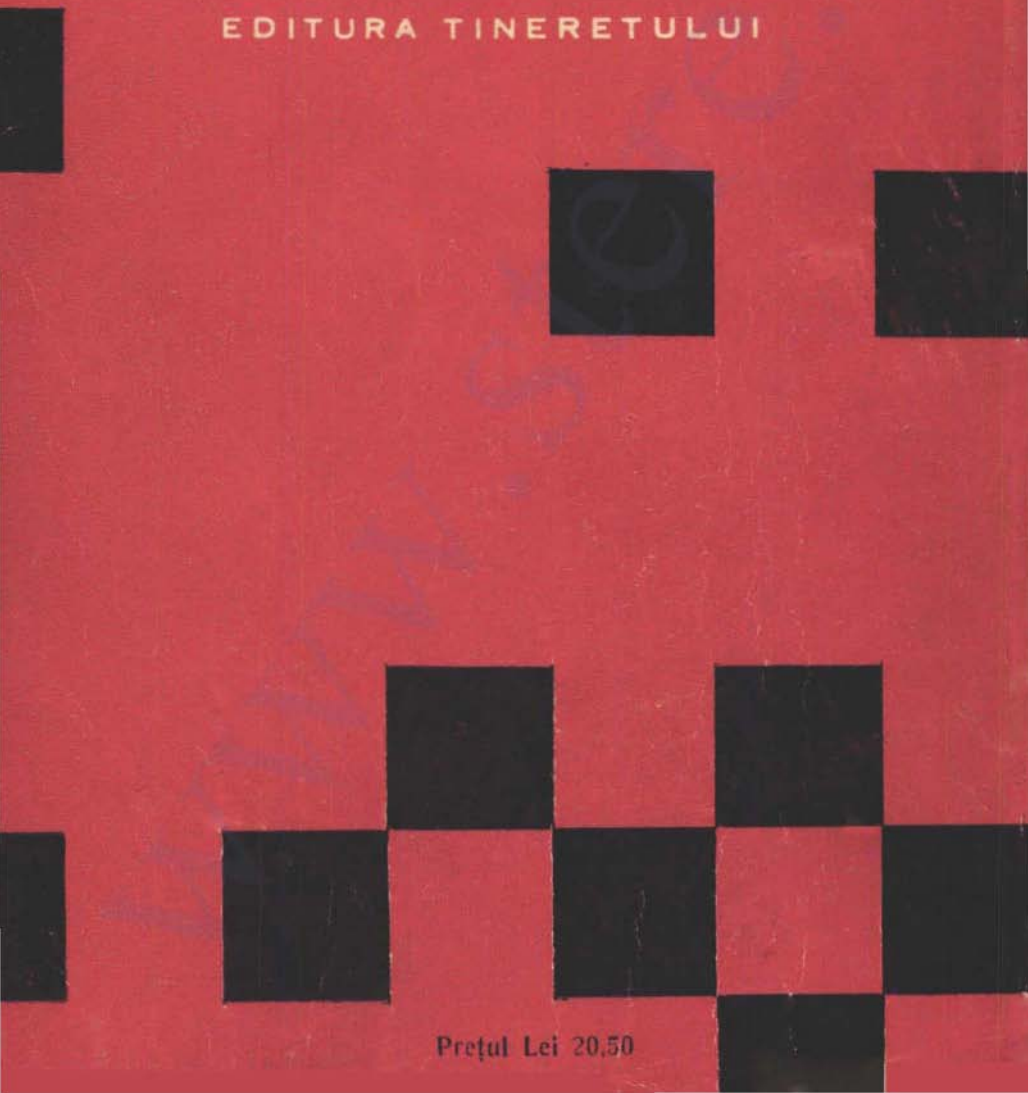
Redactor de carte : Emil Stănculescu
Tehnoredactor : Gabriela Tănase

Dat la cules 14.XI.1959. Bun de tipar 12.III.1960. Tiraj 2.620 ex. Hîrtie semivelină de 65 gr. m². Coli de tipar 34,75. Coli de editură 38,4. Ft. 16/61×86. Com. editurii 4025. Ediția I. A 06170. Pentru bibliotecile mici indicele 794 (S)=R.

Tiparul executat la Întreprinderea Poligrafică nr. 2 str. Brezoianu nr. 23—25, București — c 4459

www.stere.ro

EDITURA TINERETULUI



Prețul Lei 20,50